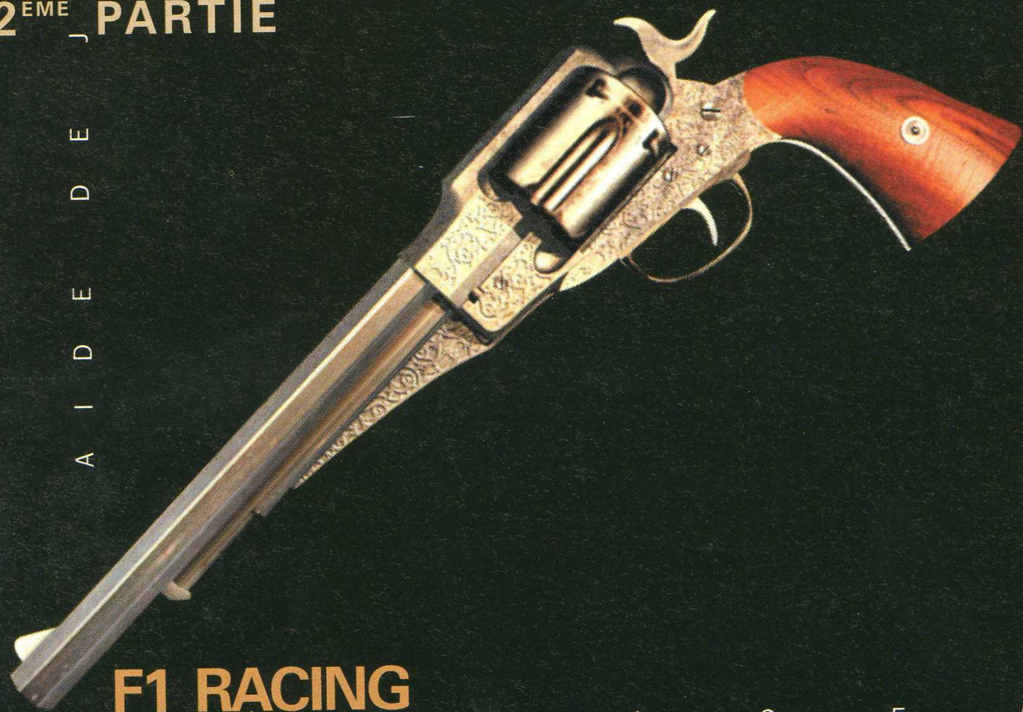
JOYSTICK SOLUCES

AIDE DE JEU

DESPERADOS
2ÈME PARTIE



RÉGLAGES

F1 RACING CHAMPIONSHIP

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 127

SOMMAIRE

EDITO

Comme il est bon de se sentir aimé ! Vous êtes toujours aussi nombreux à participer à ce concours stupide et je tiens à vous en remercier. Donc merci. Concernant la question subsidiaire, vos propositions oscillent entre 2 bonnes réponses et plus de 30 000. Ahaha, 30 000, j'en ris encore. Heureusement pour moi, on est à des années-lumière de ce chiffre. Ahah 30 000 ! Bon, je vous aide. Ce mois-ci, c'est Arnaud Barbier qui a trouvé le bon chiffre, à 2 unités près, sachant que ce dernier (le chiffre, pas Arnaud) élevé au carré donne 57 121. Ben oui, ce serait trop facile sinon... Bref. Il fallait évidemment répondre « l'allemand ». C'est lui qui élève les poissons. Ahaha 30 000 ! Enfin, avant de vous dévoiler la nouvelle énigme, vous pourrez remarquer que Capt'ain Ta Race vous a concocté la soluce de Desperados, moins la dernière mission qui plante lamentablement. On attend donc le patch pour en finir avec ce jeu génial.

Voici la nouvelle énigme, de difficulté moyenne :

La copine de Capt'ain Ta Race est un vrai gouffre financier. Après une journée à faire du lèche-vitrines, elle a claqué toute sa thune dans 5 magasins. Dans chacun d'entre eux, elle a dépensé 10 euros de plus que la moitié de ce qu'elle avait en entrant. Mais avec combien d'euros a-t-elle bien pu partir avant sa folle journée ? Et enfin, Capt'ain Ta Race va-t-il rester avec elle ? (Ça fait pas partie du concours, ça.)

Si vous désirez participer à ce concours qui n'a absolument rien d'officiel, je vous signale juste les nouvelles règles :

Toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois du numéro en cours. De plus, vous devrez répondre à la question subsidiaire qui sera la même tous les mois : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr. Ah oui, j'y pense, ce serait cool si vous pouviez spécifier le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me faciliterait la vie pour trouver le gagnant. Et voilà !

Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 127
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

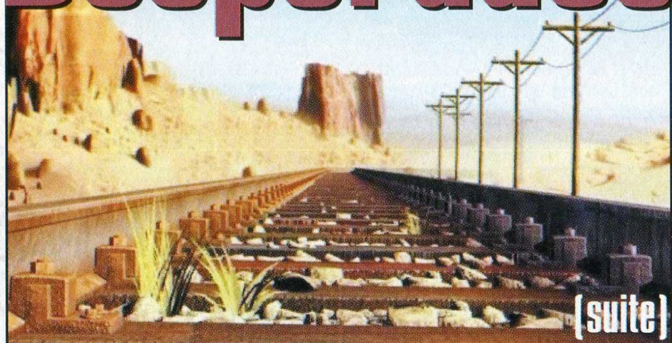
Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : Joseba Urruela
Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou

Correction révision :
Sonia Jensen et Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 127
de Joystick est une publication HDP

Aide de jeu

Desperados (suite)

Comme promis, voici la suite de Desperados. Il n'est pas possible de faire une solution précise de ce jeu puisque les réactions des personnages sont souvent aléatoires. Je préfère donc vous donner quelques directives qui vous permettront de mieux avancer si vous êtes perplexe sur les directions à prendre pour commencer les niveaux. Quoi qu'il en soit, j'espère que cette petite aide de jeu vous permettra d'y voir un peu plus clair au cas où vous pédaleriez dans la semoule.



JOHN



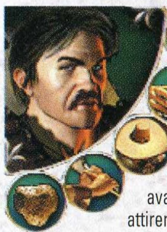
John est le personnage le plus complet car vous pourrez lancer votre poignard, égorger par surprise et transporter les cadavres pour les dissimuler. Vous pourrez aussi escalader des parois, vous servir de sa montre pour attirer des ennemis, et buter trois types consécutivement en utilisant le mode quick action.

LE DOC



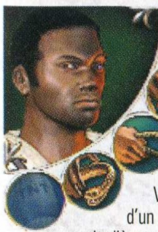
Ce qui est bien avec le Doc, c'est que vous pourrez lancer des petites fioles de gaz qui vous permettront de neutraliser plusieurs ennemis d'un seul coup lorsque ces derniers sont en paquet. Vous disposerez aussi d'un snipe et d'une trousse de soins pour soigner vos compagnons. N'oubliez pas que vous pouvez ranimer vos compagnons lorsqu'ils sont dans les pommes.

SANCHEZ



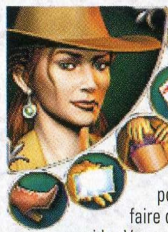
Le flingue de Sanchez est très puissant à courte portée mais vous ne disposerez que de deux cartouches. Son gros avantage est de pouvoir attirer vos ennemis dans une maison et les neutraliser sans problème, s'il n'y en a pas plus de trois à la fois. Vous pourrez aussi porter deux cadavres d'un coup, ce qui s'avère assez pratique dans certains cas.

SAM



Sam possède une Winchester de douze coups qui vous sera très utile lorsque vous voudrez anéantir un groupe d'ennemis. Vous disposerez aussi d'un serpent qui se révèle particulièrement utile lorsque vous le posez dans les recoins. Vous pourrez aussi lancer des bâtons de dynamite.

KATE

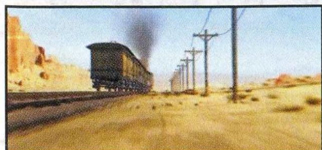


Le gros avantage avec Kate c'est que vous pouvez vous approcher de vos ennemis pour les savater. Vous pourrez aussi vous en faire deux si vous êtes assez rapide. Vous pourrez aussi aveugler vos ennemis avec une petite glace et les attirer en jetant des cartes par terre.

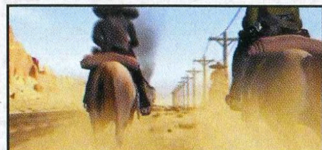
MIA



Mia possède un singe qui vous permettra d'attirer vos ennemis et aussi une petite flûte possédant la même fonction. Vous aurez une sarbacane qui vous permettra de tirer des flèches empoisonnées qui rendront vos victimes folles. Ces dernières tireront sur tout ce qui bouge. Sympa...







MISSION 4 — PENDEZ-LES HAUT ET COURT !

POINT N°01 :
Prenez John pour assommer le pasteur, puis ligotez-le avec Sam.

POINT N°02 :
Placez John derrière le rocher pour poignarder la sentinelle qui traverse le pont.

POINT N°03 :
Placez Sam dans le recoin et tirez un coup de feu pour ameuter les bandits qui se trouvent dans le secteur. Vous n'aurez plus qu'à les shooter dès qu'il pointeront un orteil dans votre champ de mire. Faites toutefois attention à ne pas perdre trop de points de vie dans cette manip. Occupez-vous ensuite des trois bandits qui se trouvent derrière en utilisant la même technique

POINT N°04 :
Postez Sam derrière cette maison en plaçant le serpent dans l'angle. Tirez un coup de feu, puis shootez rapidement le garde qui sortira de la maison. Descendez ensuite tous les ennemis qui arriveront dans le secteur. Cette manip vous permettra de nettoyer la place en un temps record.

POINT N°05 :
Prenez un cheval pour rejoindre le point N°5, puis prenez la selle pour la mettre sur le cheval qui est attaché.

POINT N°06 :
Prenez Sam et faites du bruit pour que les deux gardes qui se trouvent dans la maison



sortent afin de les refroidir rapidement. Envoyez John couper la corde du Doc lorsque la place sera sous contrôle, puis allez récupérer les affaires de ce dernier chez le shérif. Sautez ensuite rapidement sur vos trois montures et dirigez-vous rapidement vers le chemin qui se trouve en bas à gauche de la carte pour passer au niveau suivant. Si vous avez bien négocié ce niveau, vous n'aurez aucunement besoin de vous servir du baril de poudre pour faire diversion, ce qui vous fera gagner un temps précieux. Vous n'aurez de plus pas besoin de vous occuper des gardes qui se trouvent en bas de la carte.



MISSION 6

COUP DE POKER

OINT N°01 :

omme vous démarrez dans l'ombre, utilisez fusil de Sam pour attirer quelques gardes faire un carton. Normalement, vous devriez iminer quatre gardes.

OINT N°02 :

oujours avec Sam, placez-vous dans l'ombre attirez deux ou trois gardes pour les shooter ès qu'ils seront dans votre ligne de mire.

OINT N°03 :

ndormez le garde qui se trouve sur le balcon vec une petite fiole, puis allez récupérer s munitions de snipe pour le Doc.

OINT N°04 :

tilisez John et son couteau pour vous débarasser des deux gardes qui se trouvent dans le ecteur sans vous faire repérer. Vous pouvez ussi vous occuper des deux civils qui discuent, en les assommant et en les ligotant. achez-les ensuite dans une baraque uelconque pour être tranquille.

OINT N°05 :

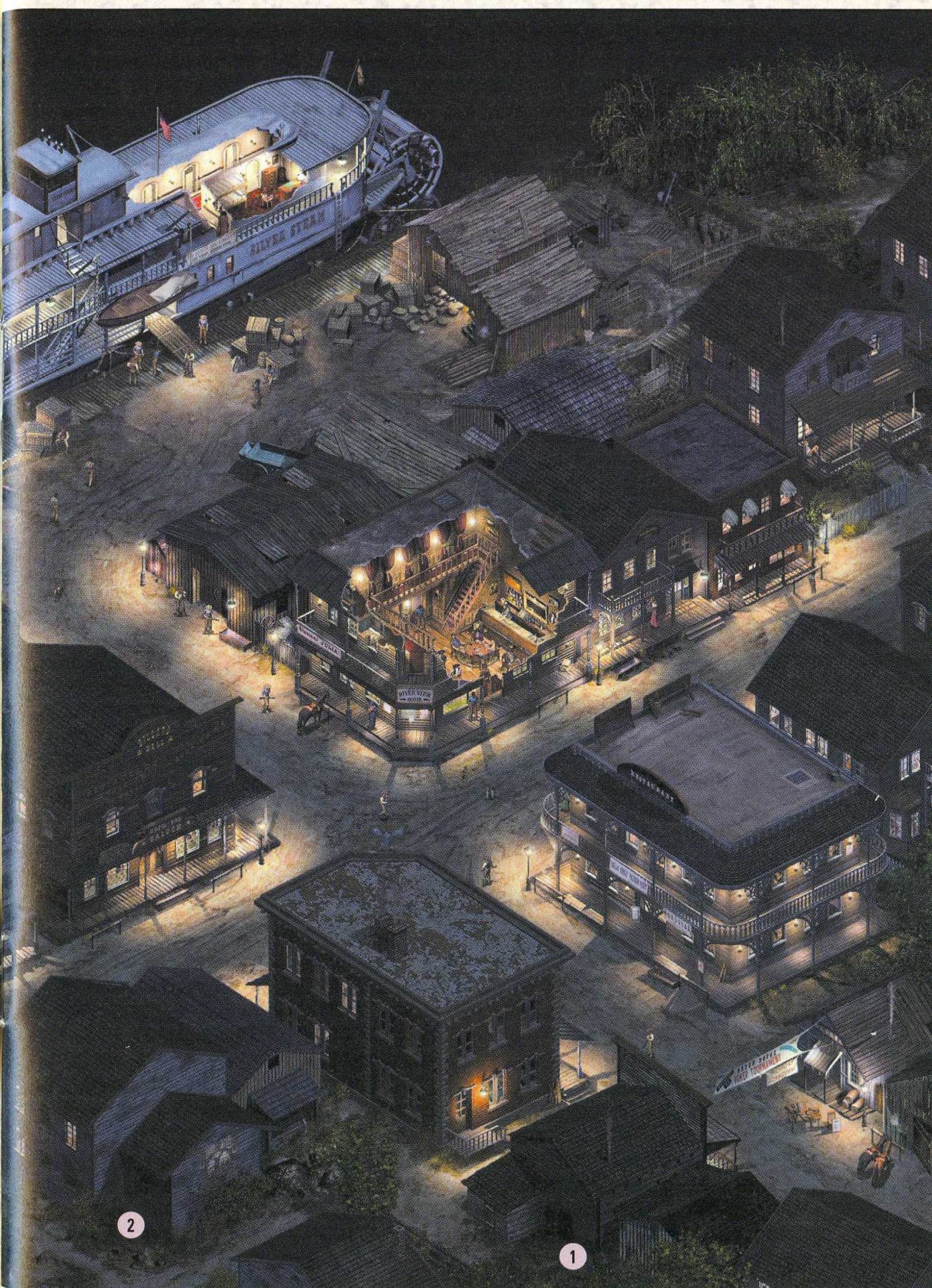
renez Sam et placez-le dans le recoin pour ttirer un maximum de monde. Si vous êtes uffisamment patient, il ne restera plus que ois gardes.

OINT N°06 :

renez le Doc et servez-vous de son snipe our éliminer les trois derniers bandits qui se ouvent devant le bateau. Prenez ensuite les oles qui se trouvent sur le ponton, puis allez élivrer Kate qui se trouve dans une des abines. Laissez John et Sam à l'extérieur afin e pouvoir éliminer les gardes qui ne tarderont as à venir à la rescousse.

orsque vous aurez fait le ménage, prenez ohn pour aller couper les liens de Kate. Il ne ous restera plus ensuite qu'à récupérer uatre chevaux et vous enfuir pour passer u niveau suivant.




2
1

MISSION 8 — DANS LA GUEULE DU LOUP

Cette mission est un peu particulière puisque vous ne devrez en aucun cas tuer quiconque.

POINT N°01 :

Utilisez Kate pour vous débarrasser des deux sentinelles qui patrouillent devant l'entrée. Attirez-les en leur faisant du charme, puis décochez-leur un violent coup de savate. Cachez-les ensuite dans la cabane. Occupez-vous du cavalier toujours avec Kate, puis placez le cheval au point de départ.

POINT N°02 :

Neutralisez les deux gardes qui se trouvent dans le secteur, puis les deux autres en faction sur la falaise pour être plus tranquille.

POINT N°03 :

Balancez un bâton de dynamite pour attirer le maximum de monde dans la cour, puis balancez vos fioles pour neutraliser l'ensemble des gardes.

POINT N°04 :

Récupérez le baril de poudre pour faire sauter la porte.

POINT N°05 :

Lorsque vous aurez fait sauter la porte, vous devrez attirer les gardes à l'extérieur en vous montrant et lorsqu'il arriveront à l'entrée, vous leur balancerez quelques fioles histoire de les calmer. Lorsque vous aurez nettoyé la cour,

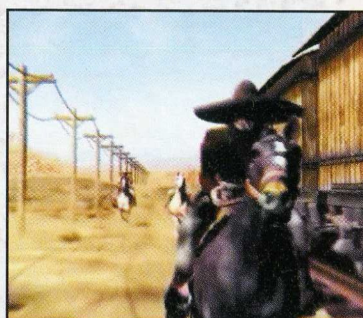


montez au premier étage et placez-vous à droite de la porte.

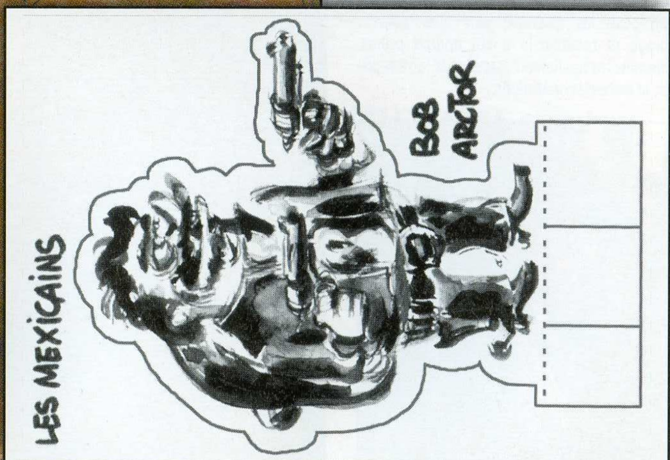
POINT N°06 :
Prenez Kate et lorsque vous ouvrirez la porte, rampez tout de suite sur la droite pour les contourner. Dès que vous aurez savaté le premier, dépêchez-vous de shooter le second . Redressez-vous et assenez-leur un bon coup de savate pour les neutraliser. Il ne vous restera plus qu'à entrer dans la pièce voisine pour finir la mission.











MISSION 09

COMME UN VOLEUR DANS LA NUIT

POINT N°01 :
Servez-vous de Kate pour neutraliser le premier garde, puis utilisez John pour vous occuper rapidement des deux autres.

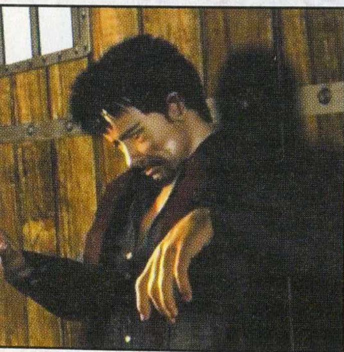
POINT N°02 :
Égorgez les trois gardes suivants en passant sous les buissons qui se trouvent sur la droite.

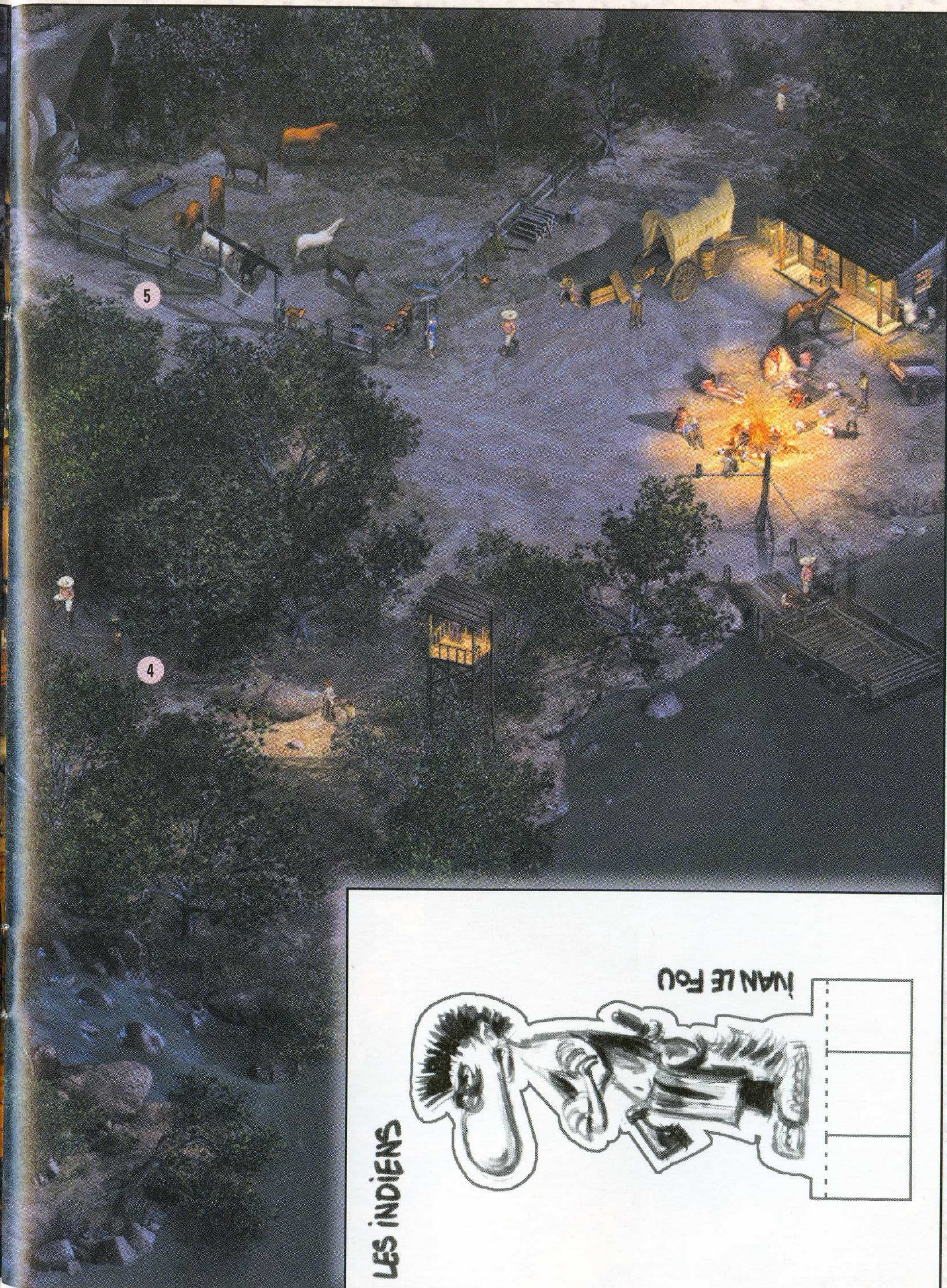
POINT N°03 :
Utilisez Kate pour neutraliser les gardes qui se trouvent dans le périmètre, puis cachez-les derrière la rivière. Essayez d'attirer en même temps la sentinelle et le premier garde qui se trouve sur la gauche. Utilisez le couteau de John pour le garde qui se trouve dans le recoin car vous devrez agir rapidement avant que ce dernier ne donne l'alarme.

POINT N°04 :
Lorsque vous arriverez sur ces deux gardes, n'y touchez pas et contournez par le bas pour arriver sous la tourelle avec Kate. Une fois à proximité, utilisez vos atours pour faire descendre le garde et l'assommer. Prenez maintenant à revers les quatre gardes statiques avec John.

POINT N°05 :
Commencez par vous occuper de la sentinelle qui patrouille le long des barrières. Coupez la corde de l'enclos avec John, sellez un cheval puis emmenez-en un autre au point N°06.

POINT N°06 :
Postez tous vos compagnons où vous avez entreposé les chevaux, puis allez délivrer l'otage et ramenez-le à cet endroit précis. Attendez tranquillement, sans vous faire repérer, la suite des opérations.




5
4
LES INDIENS
IVAN LE FOU

MISSION 10 — LE NID D'AIGLE

POINT N°01 :

Faites longer le mur de l'enceinte à John, puis faites-le grimper sur la falaise car lui seul peut entrer dans la forteresse et ouvrir les portes de l'intérieur. Soyez discret pour ne pas vous faire repérer.

POINT N°02 :

Avant de descendre, commencez par lancer votre couteau sur le garde assis en bas à droite. Descendez doucement puis occupez-vous des quatre autres gardes le plus discrètement possible. Descendez ensuite sur la terrasse qui se trouve plus bas, où vous devrez éliminer le soûlard et l'homme qui dort.

POINT N°03 :

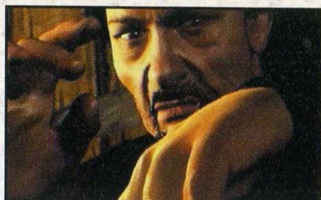
Lorsque vous sortirez par cette porte, rentrez tout de suite à l'intérieur de la maison car une autre sentinelle fera son apparition. Dès qu'elle sera près de la porte et qu'elle aura le



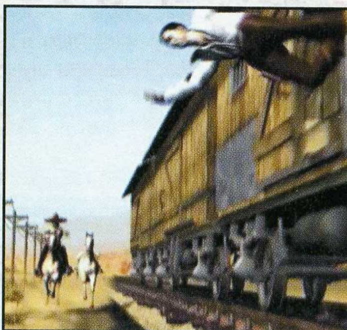
dos tourné, poignardez-la et planquez son cadavre à l'intérieur de la maison. Occupez-vous ensuite des deux autres.

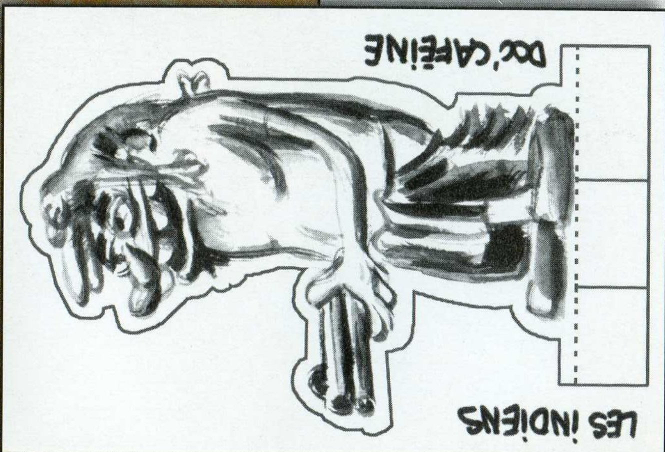
POINT N°04 :
Pour vous débarrasser de ce garde, montrez-vous légèrement et entrez dans la maison. Dès que vous en aurez l'occasion, sortez et poignardez-le. Nettoyez bien la partie inférieure de la cour avant d'aller ouvrir la porte.

POINT N°05 :
Servez-vous de Kate pour attirer les gardes, puis de John pour les dissimuler. Éliminez tranquillement tous les gardes jusqu'à ce que vous arriviez à la tour.



POINT N°06 :
Pour capturer Sanchez vous allez devoir être très rapide. Dans un premier temps, vous prendrez le Doc pour ouvrir la porte. Vous devrez ensuite utilisez Kate et trouver le bon timing pour assommer Sanchez. Lorsque vous aurez accompli cette manip, vous verrez un grand nombre de bandits entrer dans la forteresse. Observez leur déplacement et trouvez un endroit sympa pour laisser votre serpent, ce qui vous obligera à recommencer la capture mais ce qui vous permettra d'éliminer pas mal d'ennemis sans vous fatiguer. Le reste n'est qu'une plaisanterie, vous avez assez de fioles de gaz, de munitions de snipe et de bâtons de dynamite pour anéantir tous les bandits du Nouveau Mexique.





MISSION 11 TRAQUENARD AU COL DU SERPENT

POINT N°01 :
Prenez Kate pour attirer les deux sentinelles, mais faites attention de ne pas alerter les deux gardes qui se trouvent au-dessus. Soyez le plus discret possible afin que les sentinelles n'ameutent pas le reste de la bande.

POINT N°02 :
Remontez prudemment avec Kate et John pour vous débarrasser des gardes qui se trouvent dans cette zone.

POINT N°03 :
Soyez extrêmement discret dans cette zone pour ne pas attirer l'attention sur vous lorsque vous égorgerez les gardes.

POINT N°04 :
Ces munitions de snipe vous seront particulièrement utiles pour traverser le pont tranquillement.

POINT N°05 :
Placez le serpent juste dans l'angle, puis attirez le maximum de bandits qui se trouvent de l'autre côté. Vous devriez faire un joli carton sans trop vous fatiguer. Tout est bon pour les attirer, miroir, bâton de dynamite, tout ce qui vous tombe sous la main.

POINT N°06 :
Lorsque vous aurez fait entièrement le ménage, occupez-vous du garde qui se planque dans le chariot avant de continuer votre route. Si vous n'avez pas de bâton de



dynamite pour le shooter à distance, vous devrez vous approcher de ce dernier le plus discètement possible si vous ne voulez pas prendre une rafale de mitrailleuse dans les fesses.

POINT N°07 :

Faites exploser la roche qui se trouve au fond du canyon pour passer au niveau suivant. Vous trouverez le baril de poudre juste à côté des munitions de snipe. Eloignez vos compagnons afin que ces derniers ne soient pas touchés par la déflagration.



AIDE DE JEU DESPERADOS

MISSION 12 EN FUITE

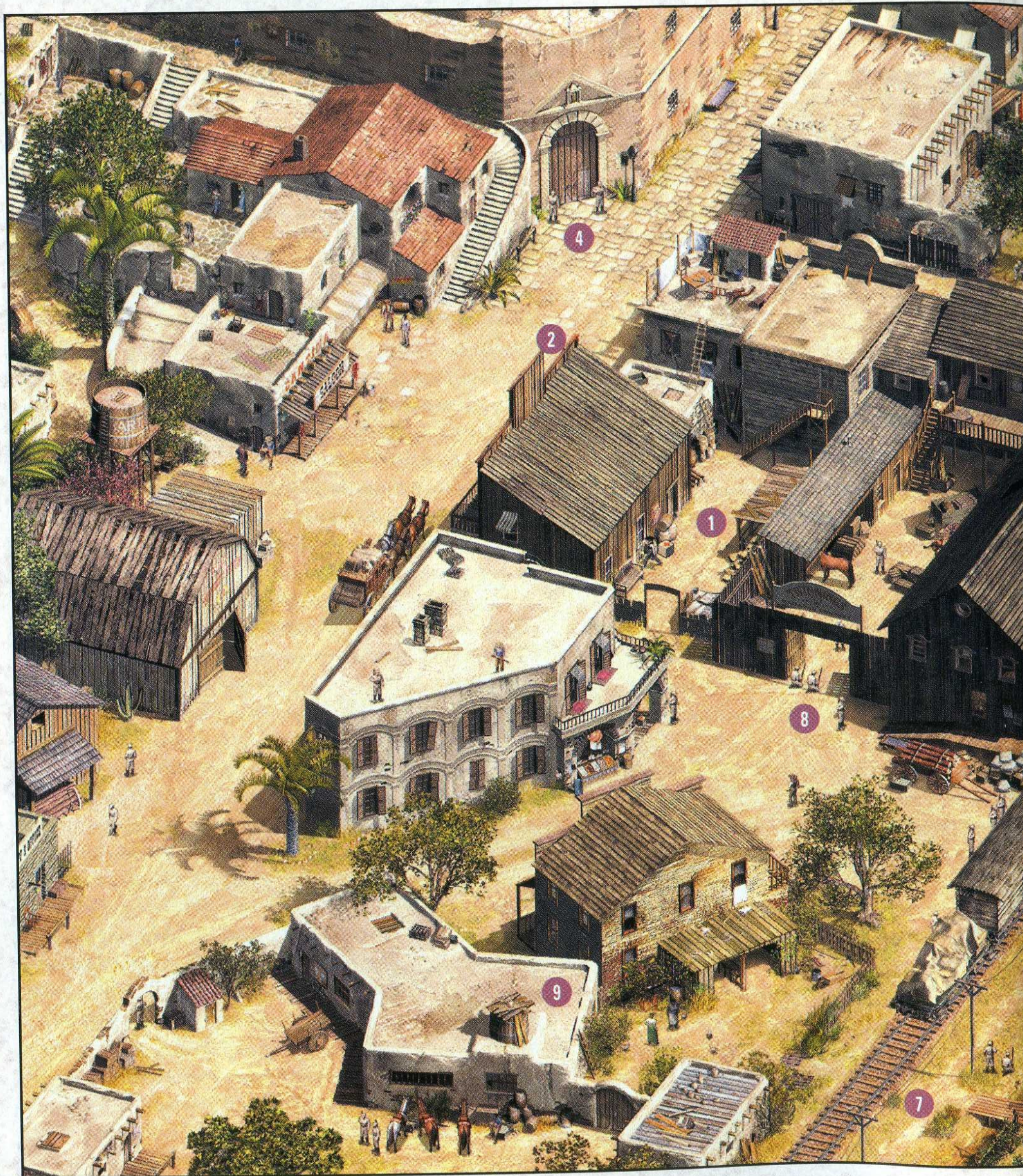
POINT N°01 :
Descendez vous planquer dans la maison, puis attendez que le shérif ait le dos tourné pour sortir et lui lancer votre couteau. Lorsque le train entrera en gare, profitez-en pour vous débarrasser du soldat qui se trouve devant le pilier de la maison. Essayez d'attirer le maximum d'ennemis avant de passer à autre chose.

POINT N°02 :
Utilisez le chariot pour passer devant les deux gardes sans vous faire repérer, puis entrez dans la dernière maison que vous trouverez sur votre droite.

POINT N°03 :
Nettoyez tranquillement la place avant de récupérer le Doc qui se trouve derrière l'église. Allez chercher ensuite les munitions qui se trouvent dans le clocher avec le Doc.

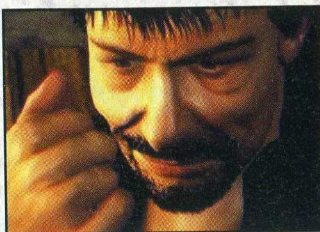
POINT N°04 :
Débarrassez-vous des deux gardes qui se trouvent devant le portail pour aller chercher Sam.

POINT N°05 :
Essayez de nettoyer cette zone discrètement



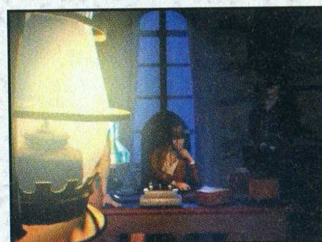
pour descendre la rue tranquillement et récupérer les fioles qui se trouvent sur le toit.

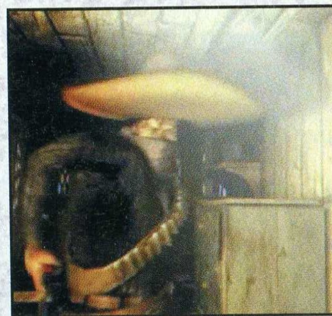
POINT N°06 :
Éliminez les gardes qui se trouvent dans le périmètre et cachez leur cadavre. Maîtrisez rapidement les civils afin qu'ils ne vous gênent pas pour la suite des opérations. Allez chercher Kate dans la cour.











POINT N°07 :
Neutralisez les deux gardes en faction pour traverser la voie ferrée.

POINT N°08 :
Nettoyez entièrement la caserne pour récupérer le cheval de John qui se trouve à l'intérieur.

POINT N°09 :
Balancez des fioles de gaz pour neutraliser les gardes, puis snipez les deux soldats qui se trouvent sur le toit de la maison. Il ne vous restera plus ensuite qu'à prendre les chevaux et sortir de la ville pour passer à la mission suivante.

MISSION 13 LES MURS DE FORTEZZA

OINT N°01 :

ettoyez discrètement cette zone sans vous ire repérer, puis allez récupérer les munions qui se trouvent dans l'enclos et notamment le baril de poudre qui vous servira à faire xploser la porte.

POINT N°02 :

Balancez une petite fiole pour neutraliser les gardes qui sont en faction dans la tour, puis prenez John pour les achever et planquer leur cadavre. Éliminez discrètement les soldats en faction sur les remparts.

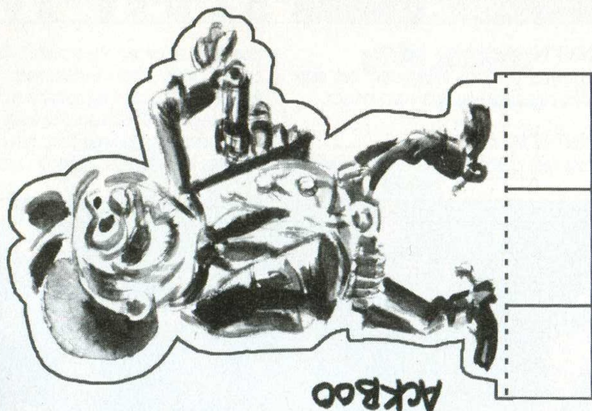
POINT N°03 :

Planquez-vous dans le noir et attendez la patrouille pour lancer votre couteau sur le garde. En restant dans ce recoin sans vous faire repérer, vous pourrez tranquillement vous faire un soldat qui passera de temps en temps.



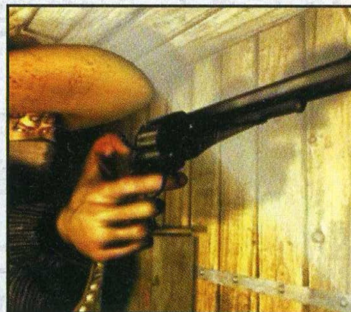
Le fait d'éliminer les gradés déstabilise les soldats ce qui vous facilitera la vie lorsque vous ferez sauter la porte d'entrée.

POINT N°04 :
Éliminez les soldats qui se trouvent dans cette zone le plus discrètement possible avec John avant de faire sauter la porte.



POINT N°05 :
Voici le passage le plus délicat. Lorsque vous poserez le baril, vous devrez tout de suite planquer Sam après la mise à feu, puis laisser le Doc à proximité pour balancer des fioles lorsque les soldats arriveront.

POINT N°06 :
Placez Sam dans le recoin noir avec son serpent et tirez un coup de feu pour attirer le maximum de soldats. Lorsque vous aurez éliminé les derniers soldats, allez chercher Sanchez dans sa cellule, puis allez au point N°04 avec tous vos compagnons. Amenez Kate près du mur d'enceinte avec les chevaux afin que vos compagnons puissent sauter dessus.





MISSION 15

DANSE AVEC LE DIABLE

POINT N°01 :
Commencez par vous débarrasser des deux gardes, puis placez-les derrière la maison.

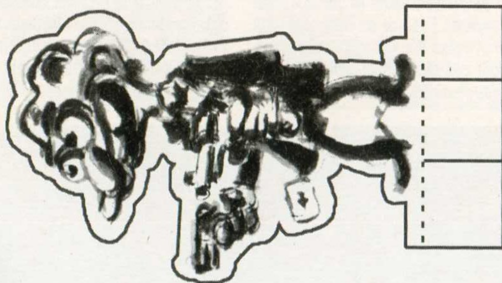
POINT N°02 :
Prenez Kate et montez sur le toit pour éliminer tous les gardes qui s'y trouvent. Ça paraît curieux mais c'est parfaitement jouable. Attendez un peu car il est possible qu'un autre garde se pointe et vous pourrez aussi vous en débarrasser. Lorsque vous aurez la maîtrise du toit, tirez des coups de feu pour faire monter les gardes un par un, puis placez-vous près de la porte pour les savater dès qu'ils arriveront.

POINT N°03 :
Maintenant que les alentours sont dégagés, ouvrez la porte avec le Doc puis éliminez les



deux gardes pour que Kate puisse récupérer sa nouvelle robe. Récupérez aussi les fioles car vous allez en avoir besoin.

POINT N°04 :
Prenez le Doc et Sanchez pour éliminer les gardes qui se trouvent dans le secteur en douceur afin que Sam puisse sortir sans encombres.



POINT N°05 :
Faites un peu de ménage dans le secteur ave John. Puis envoyez Kate dans le saloon pou distraire une partie de la bande.

POINT N°06 :
Balancez des fioles sur le toit afin de neutral ser les gardes. Vous devrez certainement vou occuper aussi des deux gardes qui se trouver dans la petite cour intérieure.

POINT N°07 :
Ouvrez la porte avec le Doc et gardez John proximité pour égorger le garde qui va sortir. S vous faites un peu de bruit, vous pourrez att rer deux autres bandits à l'extérieur, mais vou devrez faire attention à celui qui est statique Allez ensuite ouvrir le coffre avec le Doc, pui faites entrer le reste de l'équipe dans la pièc pour passer à la mission suivante.



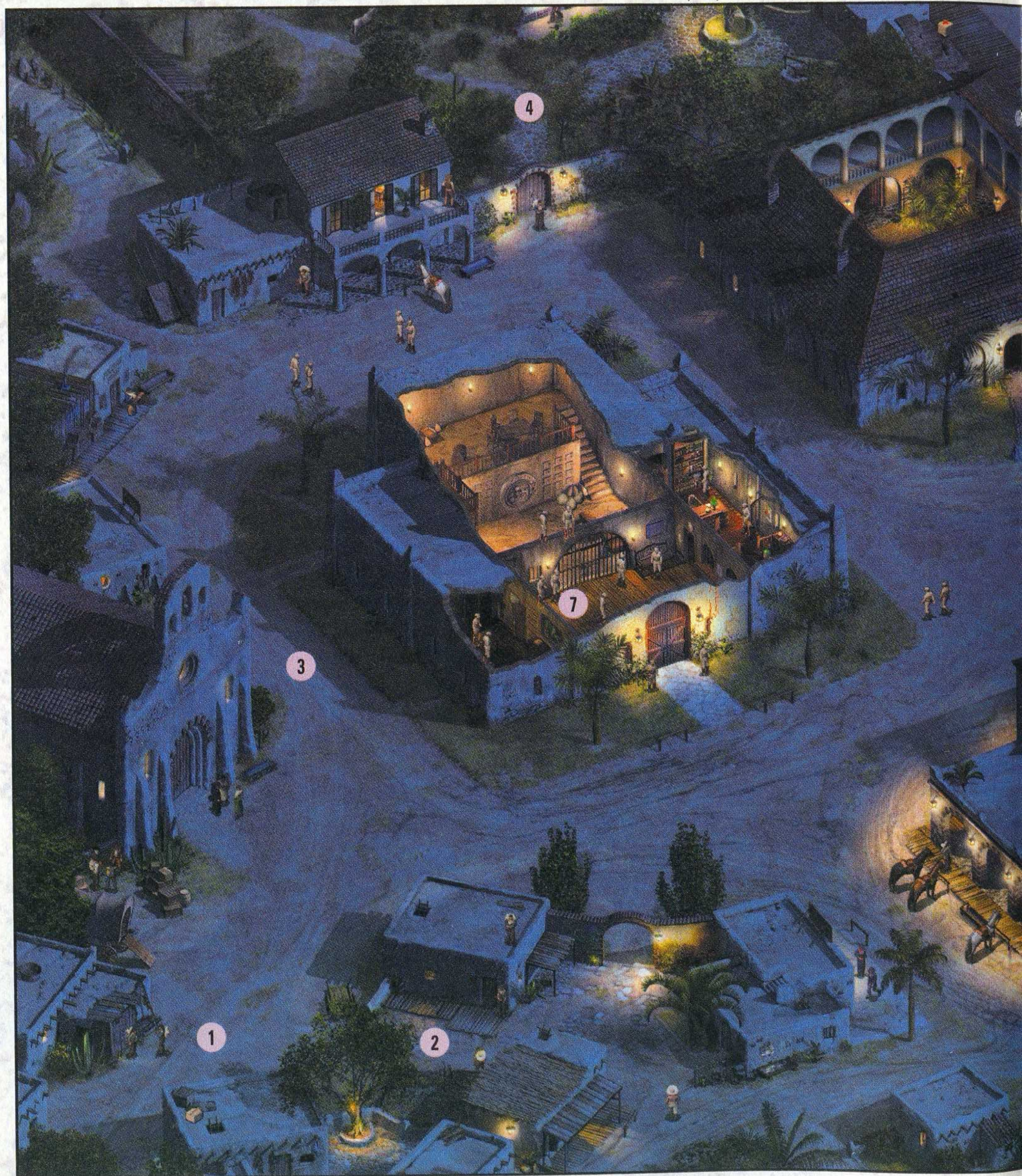


AIDE DE JEU DESPERADOS

MISSION 16 — POUR UNE POIGNÉE DE DOLLARS

POINT N°01 :
Commencez par vous débarrasser des trois gardes qui patrouillent dans le secteur sans vous faire repérer. Essayez de neutraliser les civils devant l'église afin de ne pas vous faire dénoncer car ces derniers risquent de compromettre vos chances de succès.

POINT N°02 :
Pour éliminer les quatre gardes qui sont dans cette zone, balancez une fiole lorsque les trois gardes seront réunis, puis placez John rapidement près de la porte pour égorger celui qui se trouve sur le toit. Faites entrer Sanchez dans la maison pour neutraliser les trois bandits restants, puis placez tous les cadavres dans la maison. Allez ensuite récupérer les munitions qui se trouvent sur le toit de la petite maison en bas à gauche. Pour ma part, j'ai fait du bruit et attiré pas mal d'ennemis dans ce secteur pour les éliminer tranquillement. Placez le serpent dans un endroit sombre pour faire quelques hits supplémentaires.



POINT N°03 :
Si vous avez mis un peu le souk, cela aura eu pour effet de dérégler les patrouilles, ce qui vous permettra d'éliminer le reste plus facilement.

POINT N°04 :
Neutralisez les trois gardes qui se trouvent dans le jardin pour passer sur le toit qui vous permettra d'accéder au jardin.



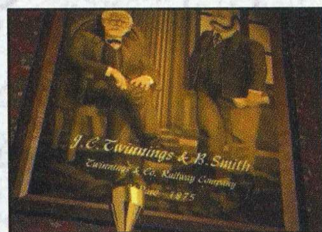


POINT N°05 :
Sécurisez la zone afin que Sanchez puisse pousser la statue qui se trouve au cœur du labyrinthe.

POINT N°06 :
Libérez discrètement Kate, puis placez le Doc près de la statue.

POINT N°07 :
Faites entrer Kate dans la banque et placez-vous à droite, mais surtout de manière à ce qu'aucun regard n'atteigne la porte qui se trouve sur la droite. Faites ensuite entrer le Doc et balancez des fioles pour calmer tout le monde, puis Sanchez et John pour récupérer les trois sacs, et ramenez tout le monde au point de départ pour passer au niveau suivant.







MISSION 17

PAS DE QUARTIER

POINT N°01 :
Servez-vous de la montre et du serpent pour éliminer les premiers gardes. Cette première phase est assez délicate, soyez patient.

POINT N°02 :
Placez votre serpent juste dans l'angle et faites un peu de bruit sur la droite pour attirer quelques gardes.

POINT N°03 :
Essayez d'isoler les deux gardes en chemise bleue pour les éliminer afin que vous puissiez récupérer les fioles de gaz qui se trouvent dans la cour.

POINT N°04 :
Dégagez les cadavres s'il y en a, puis placez le Doc près de la planche. Placez le serpent dans le coin puis emmenez Sam à l'abri. Tirez un coup de feu pour attirer un maximum de monde et balancez des fioles. Cette manip ne marche pas à tous les coups mais lorsqu'elle fonctionne, vous gagnerez un temps considérable.

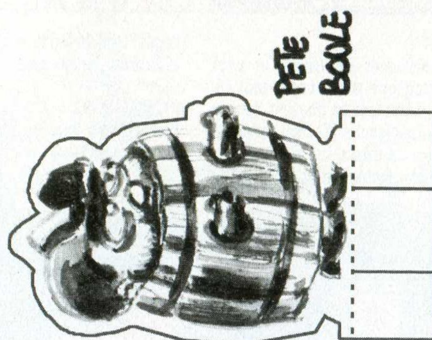
POINT N°05 :
S'il ne vous reste plus de fioles de gaz, essayez d'attirer les gardes en bas et placez votre serpent au bon endroit. Cette manip est



assez délicate, mais si elle fonctionne bien, vous ferez un véritable carton.

POINT N°06 :

Soyez prudent avec les derniers gardes qui se trouvent dans le secteur car votre marge de manœuvre est relativement étroite. Vous pouvez utiliser le quick action avec John mais il vous faudra d'abord essayer de vous débarrasser du garde qui se trouve sur la plate forme du château d'eau.



MISSION 18

LE BON, LA BRUTE, LE TRUAND

POINT N°01 :

Vous allez commencer par utiliser le quick action avec vos quatre personnages pour éliminer les six gardes qui se trouvent dans la gare. Avant de déclencher l'action, attendez que le garde qui se trouve sur le toit, soit le plus loin possible. Faites entrer vos personnages tout de suite après dans la maison et Sanchez fera le reste.

POINT N°02 :

Pour éliminer tous les gardes qui se trouvent dans ce périmètre, je vous conseille de les attirer à l'extérieur. Si vous faites suffisamment de bruit, vous pourrez même vous payer les soldats qui sont dans le ranch à droite.

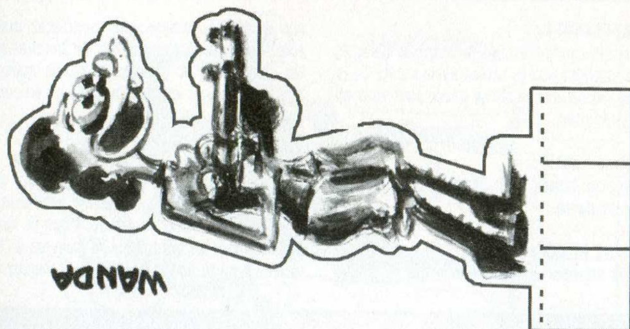
POINT N°03 :

Pour commencer à nettoyer cette zone sans vous fatiguer, snipez le garde qui se trouve sur le pont, puis planquez-vous derrière la grange



ET LES AUTRES...

pour tirer sur le reste des gardes qui arriveront. Soyez rapide et précis. Si les autres gardes ne viennent pas, placez un cadavre pour les attirer. Faites très attention aux gardes qui sont près de la mitrailleuse car vous devrez les éliminer sans donner l'alerte. Vous pourrez ensuite récupérer la mitrailleuse, si le cœur vous en dit.



POINT N°04 :
Si vous avez envie de vous amuser un peu, prenez Sam, et posez le serpent sur la première marche de l'escalier. Postez-vous ensuite sous les arbres et tirez un coup de feu pour attirer un maximum de monde. Vous devrez être rapide et précis car vous allez avoir de la visite. N'oubliez pas de recharger dès que vous en aurez l'occasion pour ne pas tomber en panne au mauvais moment.

POINT N°05 :
Si tout s'est bien passé dans la manip précédente, vous ne devriez pas avoir trop de mal à éliminer le reste des gardes qui se trouvent dans cette zone. N'oubliez pas de nettoyer le saloon pour le fun. Sanchez devrait faire le boulot sans problèmes.

POINT N°06 :
Snipez les trois gardes qui se trouvent près du saloon avant de vous engager dans la rue.

POINT N°07 :
Utilisez le quick action pour vous débarrasser des cinq bandits, puis trouvez trois chevaux pour John, Sam et Sanchez et quittez la ville par le nord pour aller à la mine d'argent.



POUR QUELQUES DOLLARS

POINT N°01 :

Attirez la sentinelle avec la chemise blanche, puis attendez que le balèze assis à côté de la tente vienne voir ce qui se passe pour vous en occuper aussi.

POINT N°02 :

Visitez les tentes avec Sanchez pour déloger les occupants.

POINT N°03 :

Faites attention à la sentinelle qui se trouve sur la falaise lorsque vous nettoierez cette zone. Servez-vous des cailloux de Sanchez sur les sentinelles de gauche, visitez la maison puis terminez par les deux mitrailleurs en commençant par celui de droite.

POINT N°04 :

Attirez au moins deux gardes se trouvant sur l'échafaudage près de la maison, puis prenez Sanchez et poussez le chariot dans la mine pour éliminer les gardes qui se trouvent à l'intérieur. À partir de cet endroit, vous risquez de prévenir les homme qui se trouvent dans la cabane au sommet. Cela dit, vous pouvez poser votre serpent sur les escaliers et attirer quelques sentinelles, ce qui vous permettra de faire des hits sans trop vous fatiguer. Faites attention à la mitrailleuse qui se trouve un peu plus haut.

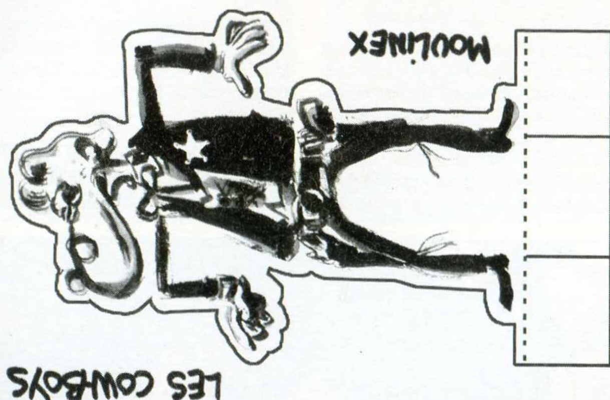
POINT N°05

Vous devrez vous accrocher sur la paroi avec John et attendre le bon moment pour vous occuper de la sentinelle. Il ne faudra en aucun



cas lui laisser le temps de donner l'alerte. Assommez l'homme au sombrero en lui jetant une pierre, puis le garde qui se trouve près de la maison sans qu'il ne vous repère.

POINT N°06 :
Grimpez la falaise avec John pour vous occuper de la sentinelle qui se trouve au sommet afin de lui lancer votre couteau. Soyez rapide si vous ne voulez pas qu'il vous tire dessus puis montez sur le toit de la maison pour espionner les hommes à l'intérieur.



AIDE DE JEU DESPERADOS

MISSION 21 — ENTRE DEUX FRONTS

POINT N°01 :

Commencez par vous débarrasser des deux soldats qui se trouvent devant le magasin afin que les bandits investissent la place. Prenez ensuite Sanchez et approchez-vous le plus possible sans vous faire repérer ; balancez un caillou sur l'homme en noir qui se trouve au premier lorsqu'il est à côté de ses potes. Vous devez de la sorte assommer les trois dans la foulée. Amenez John juste derrière ceux postés au rez-de-chaussée sans marcher sur les planches, et faites une quick action pour vous en débarrasser.

POINT N°02 :

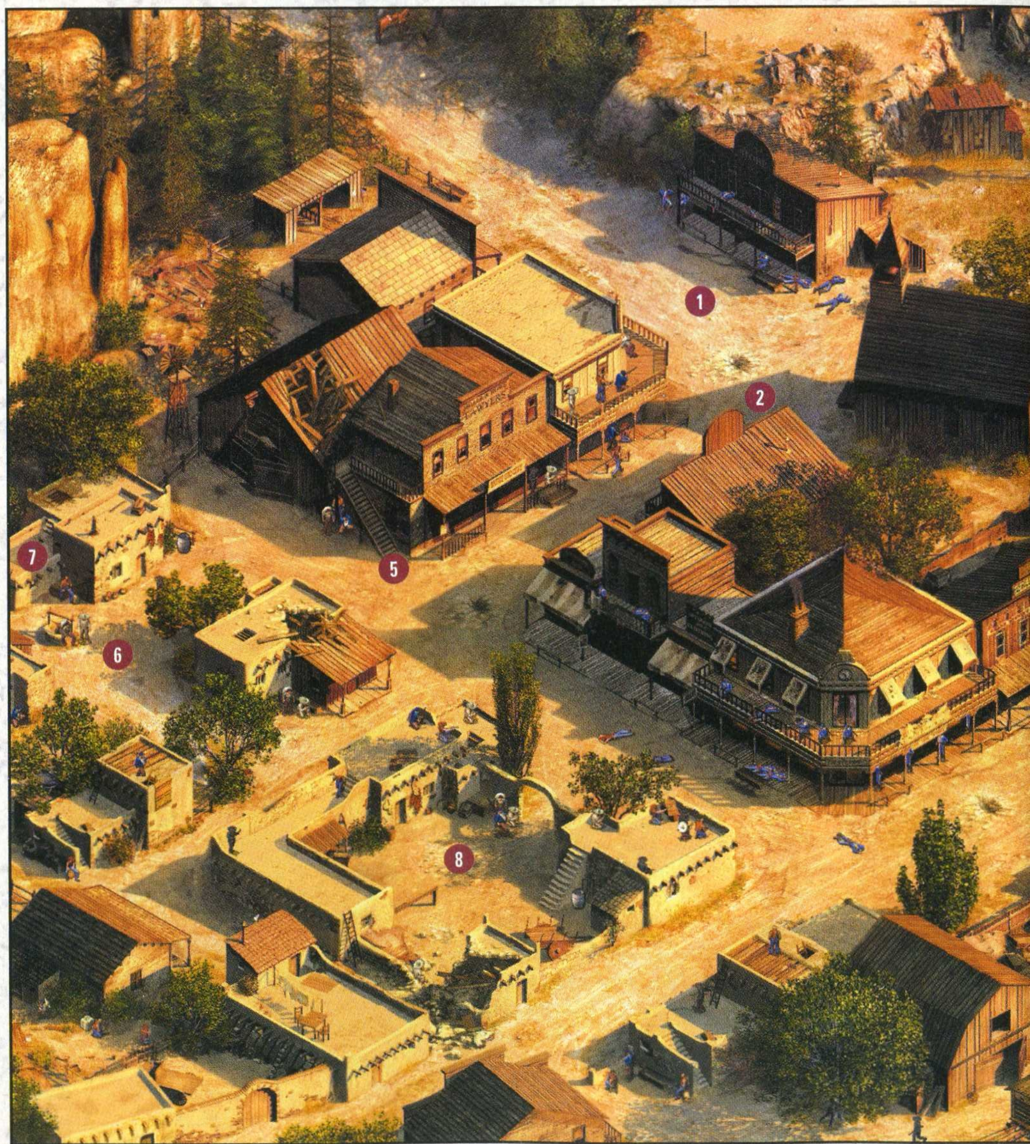
Éliminez les deux bandits qui sont à gauche et le soldat qui patrouille derrière l'église avant de commencer à vous occuper des autres.

POINT N°03 :

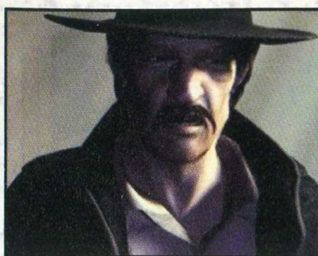
Pour éliminer les soldats postés derrière l'église, placez le serpent juste dans l'angle et utilisez le singe pour les rabattre vers vous.

POINT N°04 :

Lorsque la place sera nette derrière l'église, envoyez des flèches empoisonnées pour les rendre fous.









POINT N°05 :
Essayez d'attirez quelques ennemis d
manière à ce qu'ils tombent sous les boule
de canon. En ce qui concerne les tro
bandits placés sous l'escalier, attirez-l
dans l'angle.

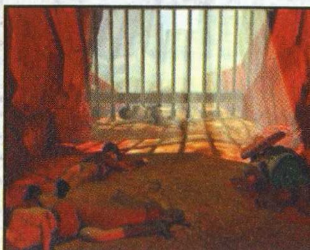
POINT N°06 :
Attirez les bandits qui sont dans le secte
dans la maison, sans oublier d'y plac
Sanchez.

POINT N°07 :
Pour finir le nettoyage de cette zone, monte
sur le toit avec Sam et placez votre serpe
juste à côté de l'échelle. Tirez un coup de fe
et laissez agir.

POINT N°08 :
Vous allez nettoyer complètement cette plac
Commencez par balancer des cailloux sur le
bandits placés dans la cour, puis entrez dan
la cabane rapidement avec Sanchez sans tro
vous faire toucher. Si tout se passe bien, vou
éliminerez plein d'ennemis sans vous creus
la tête.

POINT N°09 :
Faites en sorte qu'il ne reste plus de solda
sur le pont.

POINT N°10 :
Avant de balancer un bâton de dynamite pou
faire partir les soldats, assurez-vous que tou
vos compagnons se trouvent dans le wago
Lorsque les bandits auront repris le contrô
de la gare, vous devrez vous dépêcher d
monter dans le wagon si vous ne voulez pa
que le train parte sans vous.



AIDE DE JEU DESPERADOS

MISSION 22 — DU GRABUGE À DEADSTONE

Vous devrez repartir avec cinq chevaux lorsque vous aurez libéré le Doc ; je vous conseille de les compter régulièrement pendant la mission car s'il vous en manque un, il se peut qu'il se cache dans un coin et que vous ayez un mal fou à le retrouver.

POINT N°01 :

Pour commencer, vous allez vous débarrasser des trois gardes qui se trouvent dans ce périmètre, puis de ceux placés dans la baraque. Prenez John et Sam puis postez-les dans l'angle. Faites du bruit pour faire venir tout le monde et tirez dans le tas. C'est bourrin mais efficace.

POINT N°02 :

Vous devez maintenant attirer les quatre bandits près de la voie de chemin de fer au point N°01. Essayez de les attirer un par un avec la fiole de whisky de Sanchez et laissez des cadavres près de la baraque pour les attirer le plus loin possible. Il vous suffira ensuite de sortir tranquillement pour les flinguer.

POINT N°03 :

Pour nettoyer rapidement la zone, faites entrer Sanchez dans la cabane et laissez agir. Avec un peu de chance, vous ne devriez pas faire trop d'essais pour être satisfait.

POINT N°04 :

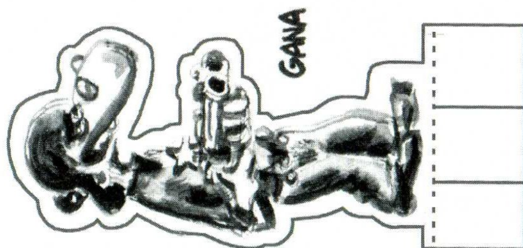
Placez John derrière la locomotive, posez le serpent juste devant la loco et utilisez le serpent pour attirer un maximum de monde. Lorsqu'un garde arrive à proximité, vous pouvez tirer un coup de feu pour l'attirer derrière afin



de le descendre. En ce qui concerne les deux gardes placés près des mitrailleuses, attendez que celui qui se trouve en bas vous tourne le dos pour vous en occuper.

POINT N°05 :
Ne vous occupez pas des hommes qui sont dans la maison mais plutôt des gardes susceptibles de vous empêcher de prendre les chevaux.

POINT N°06 :
Servez-vous de Sanchez et équipez-le d'une mitrailleuse pour faire le ménage dans le secteur. Débrouillez-vous pour que les hommes qui retiennent le Doc ne puissent pas vous entendre. Insistez car cette manip vous permettra de nettoyer la zone sans trop vous prendre la tête.



POINT N°07 :
Avant de descendre sur la berge, vous devrez éliminer le garde qui se trouve dans la tourelle, en l'attirant avec le singe. Occupez-vous ensuite de la sentinelle qui patrouille dans le jardin, puis éliminez celle qui patrouille sur la berge en plaçant le serpent dans un recoin.

POINT N°08 :
Débarrassez-vous des deux gardes au bord de la falaise, puis du garde statique qui se trouve dans le jardin sur la gauche. Attirez-le avec un objet et supprimez-le discrètement. Vous devez absolument faire cette manip car ce dernier peut descendre le Doc en cas de besoin.

POINT N°09 :
Vous ne devez pas attirer l'attention des trois bandits qui s'occupent du Doc. Attendez que le paysan qui se balade parmis eux soit loin pour l'attirer et lui faire sa fête. Les gardes qui surveillent le Doc ne s'aperçevront pas de sa disparition.

POINT N°10 :
Placez Sanchez avec une mitrailleuse le plus près possible sans vous faire repérer et shootez les trois gardes qui s'occupent du Doc. Cette manip est très délicate et vous risquez de vous y reprendre à plusieurs fois. Cela dit, j'y suis arrivé assez rapidement. Récupérez ensuite les chevaux en compagnie du Doc et filez vers le haut de la carte pour passer au niveau suivant. Si il vous manque un cheval, fouillez bien toute la carte car ce dernier peut se trouver derrière des arbres.

AIDE DE JEU DESPERADOS

MISSION 23 **AUX PORTES DE L'ENFER**

POINT N°01 :
Placez le serpent dans le recoin du mur et faites du bruit pour attirer les gardes. Si vous n'êtes pas trop maladroit, vous devriez en avoir quatre.

POINT N°02 :
Prenez Sam et shootez le garde qui dort dans le recoin puis placez-vous rapidement au point N°03.

POINT N°03 :
Placez-vous juste dans l'angle en mettant le serpent à vos pieds. Préparez votre fusil et éliminez un par un les gardes qui viendront dans le secteur. Le serpent plus le fusil feront des ravages. Si vous êtes assommé, utilisez Sanchez et ses cailloux pour vous tirer d'affaire.
Attirez le maximum de monde dans ce petit piège avant d'aller plus loin.

POINT N°04 :
Lorsque vous ne pourrez plus attirer personne, placez votre serpent juste derrière le mur, puis postez-vous dans l'angle avec votre fusil chargé à bloc pour éliminer les survivants. Faites très attention à la position du serpent de manière à ce que les ennemis qui arriveront ne puissent pas le voir et qu'ils soient obligés de tomber dessus. N'oubliez pas de shooter pour augmenter vos chances de réussite.

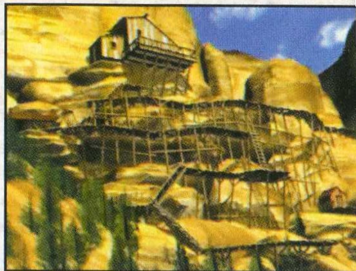


POINT N°05 :

Si tout s'est déroulé comme prévu, il ne doit pas y avoir grand monde à l'endroit où se trouve Kate. Vous pouvez maintenant l'envoyer au charbon et utiliser ses charmes ainsi que son coup de botte légendaire pour éliminer le reste des gardes, sans oublier la sentinelle qui patrouille, depuis le rez-de-chaussée. Faites-le sans bruit afin de ne pas donner l'alerte. À vrai dire, vous pouvez tranquillement vous occuper du reste des gardes avec Kate, Sam et Sanchez.

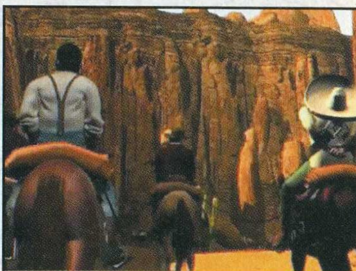
POINT N°06 :

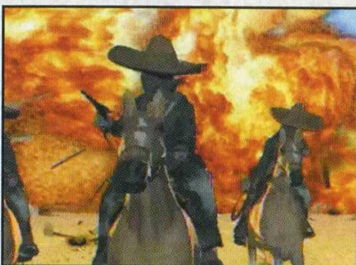
Lorsque vous aurez récupéré tous vos compagnons, allez au point N°06. Assurez-vous qu'il n'y a plus de gardes dans les maisons et allez prendre la mitrailleuse. Postez Sanchez devant l'entrée de la grotte et arrosez-la afin de faire sortir toute la vermine. Faites ensuite entrer Sanchez pour faire le vide. Une fois que l'entrée sera nettoyée, faites entrer tout le monde pour passer au niveau suivant.











MISSION 24

MARCHE FUNÈBRE

POINT N°01 :
Placez John près de la grille, puis attirez le garde avec le singe. Assommez ce dernier dès qu'il franchira la grille, puis allez récupérer les affaires de John qui se trouvent dans le coffre sans vous faire repérer. Revenez ensuite dans la cellule et placez vos compagnons le plus au fond possible. Faites avancer John et attirez les deux gardes qui patrouillent en tirant des coups de feu. Lorsque ces derniers entreront dans la cellule, il ne vous restera plus qu'à les descendre.

POINT N°02 :
Attendez le bon moment pour égorger le garde qui est statique, puis ramenez-le dans la cellule, histoire de faire moins désordre. Vous pouvez maintenant amener vos compagnons récupérer leurs effets personnels dans la malle. Servez-vous ensuite des charmes de Kate pour éliminer la sentinelle en débardeur qui se trouve sur la gauche.

POINT N°03 :
Débarrassez-vous des gardes qui se trouvent dans ce secteur.

POINT N°04 :
Pour vous débarrasser des gardes qui se trouvent derrière le mur, vous devrez tirer à travers les ouvertures. Utilisez une flèche empoisonnée pour vous faciliter la vie. Tirez ensuite à travers la porte pour éliminer les gardes qui sont à votre portée ; puis pour ouvrir la porte, vous devrez marcher sur la dalle qui se trouve derrière le mur où vous avez dégommé les gardes.

POINT N°05 :
Lorsque vous franchirez la porte, trois gardes sortiront de leur cachette. Servez-vous du serpent et attirez-les derrière le mur où se trouve la dalle qui permet d'ouvrir la porte. Évitez les coups de feu dans cette zone si vous ne voulez pas avoir de la visite.

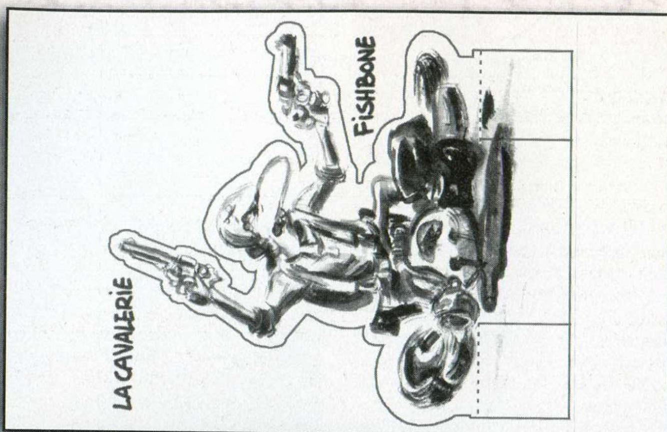
POINT N°06 :
Placez le serpent en haut à gauche des escaliers, puis attirez le gardien qui se trouve en bas avec le singe. Attendez un peu car vous devriez vous farcir trois gardes au total.



POINT N°07 :
Pour éliminer tous ces gardes, vous devrez user de toute votre panoplie pour en venir à bout.

POINT N°08 :
Éliminez les trois gardes, puis utilisez la mitrailleuse avec Sam. Tirez sur les gardes qui se trouvent au centre, un par un, de manière à les attirer dans un piège que vous pouvez leur tendre dans le premier escalier. Je vous conseille de disposer un cadavre non loin du serpent pour détourner leur attention.

POINT N°09 :
Débrouillez-vous pour qu'il ne reste plus d'ennemis sur la plate-forme. Vous devrez gérer les munitions de la mitrailleuse. Vous devrez aussi garder au moins quatre balles de snipe pour les quatre gardes qui se trouvent un peu plus bas.

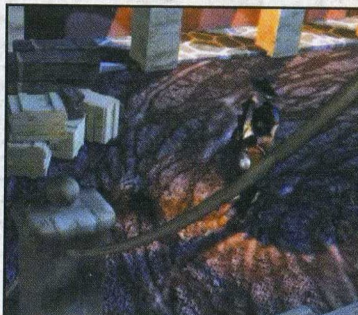


POINT N°10 :
Pour délivrer Sanchez, envoyez John et préparez une quick action avant de descendre pour shooter les trois gardes. Dès que El Diablo prendra la fuite, shootez-les rapidement avant qu'ils ne tirent sur Sanchez.

POINT N°11 :
Pour passer cette salle, vous devez marcher sur les bonnes dalles. Pour ouvrir la grille, vous devez marcher sur la dalle qui se trouve en bas à droite. Mémorisez ensuite le parcours pour faire passer tout le monde.

POINT N°12 :
Pour traverser ce couloir, faites passer rapidement Sam. Pour ouvrir la grille du fond, vous devrez envoyer un de vos compagnons de nouveau sur les dalles pour marcher devant celle où se trouve le cadavre sur la croix. Lorsque la grille sera ouverte, placez Sam sur l'interrupteur qui se trouve derrière la statue, puis faites suivre le reste de votre équipe.

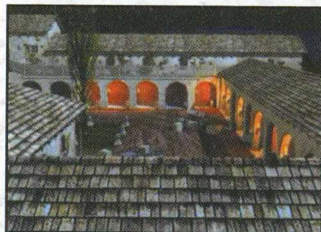
POINT N°13 :
Éliminez les deux gardes, puis montez jusqu'à la porte qui se trouve tout en haut avec John.



MISSION 25

INFERNO

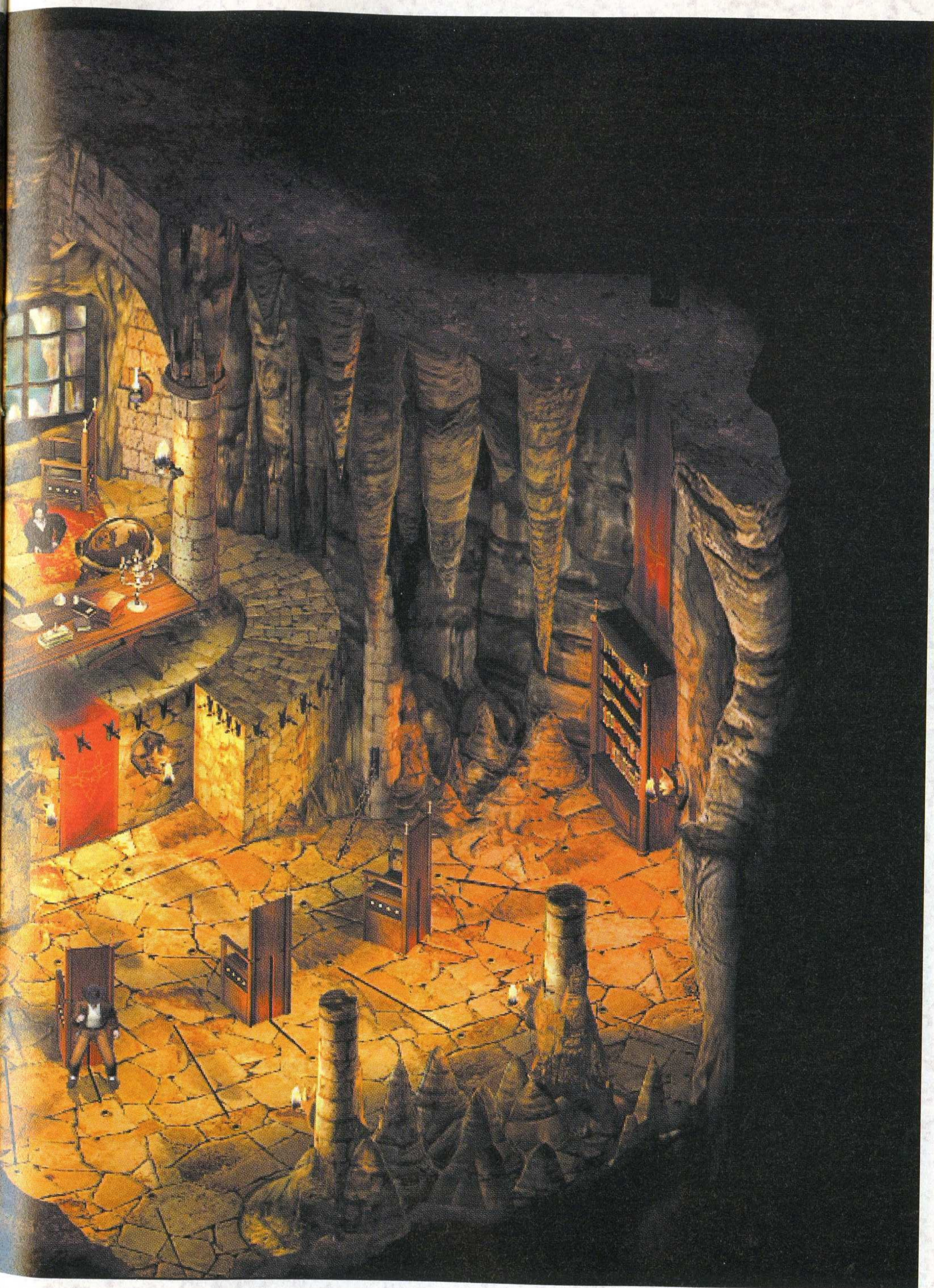
Vous allez devoir affronter El Diablo en tête à tête. Pour commencer, ne restez pas derrière les chaises et placez-vous dans le renfoncement qui se trouve sous son bureau. Vous pourrez de la sorte esquiver tous ses pièges. Ce denier étant assez coriace, vous devrez être patient. Vous irez ensuite l'affronter à mains nues, mais là il y a un léger problème car j'ai la vague impression que le jeu est buggé. J'ai bien dû rester vingt minutes à lui envoyer des pains, sans résultat. Je ne peux malheureusement pas vous dire comment le jeu se termine. J'attends impatiemment un patch pour au moins voir la fin.











F1 Racing Championship : le Grand Prix de Monaco

Monaco, le circuit le plus mythique et le plus prestigieux de la planète. Il est préférable d'augmenter les appuis de la voiture afin d'obtenir une adhérence maximale sur la piste. Le réglage de la boîte s'avère aussi primordial pour vous relancer dans les sorties de virages.





Choix des pneumatiques

Pression des trains avant :	1.30
Pression des trains arrière :	1.30

Choix et réglage aérodynamique

Aileron avant :	30°
Aileron arrière :	33°

Répartition des freins

Frein avant :	56 %
Frein arrière :	44 %

Boîte de vitesses

Première :	0.32
Seconde :	0.42
Troisième :	0.50
Quatrième :	0.58
Cinquième :	0.63
Sixième :	0.70
Septième :	0.75
Différentiel :	3







Géométrie\Carrossage

Avant gauche : -2.20
Avant droit : -2.20
Arrière gauche : -1.10
Arrière droit : -1.10

Géométrie\Parallélisme

Avant gauche : -0.10
Avant droit : -0.10
Arrière gauche : -0.00
Arrière droit : -0.00

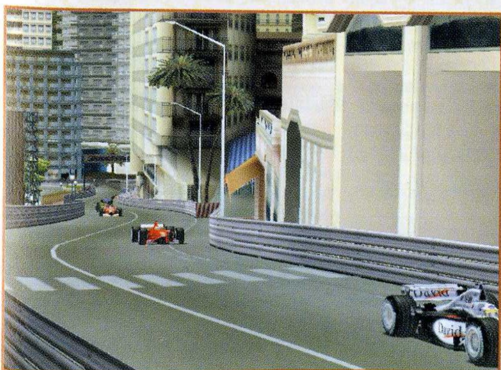
Géométrie\Hauteur de caisse

Avant : 70 mm
Arrière : 80 mm

Géométrie\Angle de braquage

Angle : 24°











Suspension\Amortisseur

Détente avant gauche : 4400.00
Compression avant gauche : 3400.00
Détente avant droite : 4400.00
Compression avant droite : 3400.00
Détente arrière gauche : 5200.00
Compression arrière gauche : 4000.00
Détente arrière droite : 5200.00
Compression arrière droite : 4000.00

Suspension\Ressort

Avant gauche : 80000
Avant droite : 80000
Arrière gauche : 95000
Arrière droite : 95000

Suspension\Butées de choc

Avant gauche : 55
Avant droit : 55
Arrière gauche : 58
Arrière droit : 58

Suspension\Barre anti-roulis

Avant : 100000
Arrière : 60000

GABRIEL LOPEZ

En détresse

Chez Joystick, nous avons les plus beaux lecteurs du monde (quant aux lectrices, je vous en parle même pas...). De plus, ils comptent parmi les meilleurs joueurs de la planète (quant aux joueuses, hou la la...), et pour couronner le tout c'est les plus cool et serviables du système solaire. Tiens, justement, tels que je les vois là, c'est une vraie marée humaine qui se jette sur stylos et claviers pour répondre aux questions d'autres lecteurs tout aussi beaux, cool (un peu moins bons joueurs, certes) et serviables... Envoyez vos messages à : EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex. Pour les mails : crack@joystick.fr. Merci à toutes et tous... Non non vraiment, nous ne vous méritons pas... Si, si, je vous assure, nous sommes comblés... C'est un vrai plaisir d'écrire pour des gens comme vous (euh, vous allez pas le croire, c'est sincère là).

? Questions

THE LONGUEST JOURNEY

Salut, je suis coincé dans The Longuest Journey. Là où le bateau du capitaine Nebeway a coulé. Je suis coincé dans l'énigme des cristaux qui sont dans l'eau, alors HELP ME please.

Réf.: N°12701, Phenix

TOMB RAIDER 5

Salut, je demande de l'aide pour me débloquer. Dans Tomb Raider V, au dernier niveau, à 30 mètres de la fin du jeu (très frustrant) et après avoir récupéré la seconde moitié de la clef « helipad », je retourne sur mes pas et que vois-je ? Une barrière de laser. Dans aucune soluce, ni même sur le répondeur Eidos, n'est mentionnée cette barrière... Alors, please, Help!

Réf.: N°12702, David

QUEST FOR GLORY 5

Voilà, voilà... Je suis coincé dans Quest for Glory 5. Je sais, c'est un peu vieux, mais quand on aime, on ne compte pas... les années qui passent. En fait, je suis à la troisième épreuve, où je dois tuer un dragon sur une île. Seul problème, le pêcheur (avec sa barque) ne veut pas aller jusque là-bas. Comment m'y prendre pour aller sur l'île ? Et si l'on pouvait m'indiquer des cheat codes ! Sur ce, merci !

Réf.: N°12703, Zobi-Wan Kenobi

ULTIMA 9 ASCENSION

Ceci est un appel au secours concernant Ultima 9 (avec le patch 1.18f). Je suis bloqué dans le deuxième donjon (Hythloth, pour la deuxième colonne ; c'est juste après le passage chez les gargouilles). J'ai le glyphe et les trois statuettes à poser sur les socles afin d'ouvrir les trois grilles. Pour les statuettes rouges et bleues, pas de problème : je les mets sur les socles, éclairs dans tous les sens et hop, deux grilles s'ouvrent. MAIS pour la statuette jaune à placer sur le socle jaune, il y a un gros problème : je la mets dessus et il ne se passe rien. Nada, peau d'balle, pas d'éclairs, pas de grille qui s'ouvre. J'ai passé un temps dingue à l'enlever et à la remettre partout sur le socle jaune. Désespérant ! Impossible de continuer le jeu, je suis bloqué jusqu'à la fin des temps dans le donjon. Comme le jeu est d'une rare facilité, je suis convaincu qu'il s'agit d'un bug. Que faire ? J'envisage de convertir les CD d'UO9 en frisbee... Si vous avez une meilleure suggestion, aidez-moi, merci.

Réf.: N°12704, Mr Vé

HEAVY METAL FAAK 2

Bonjour tout le monde ! Je suis coincé au dernier niveau, Tomb of the We, dans lequel je n'arrive pas à démolir le boss. En mode Normal, ou avec le code God, il reprend des points de vie plus vite qu'il n'en perd. Avec le code « Notarget », sa barre de vie à zéro disparaît, mais le boss reste à l'écran et rien ne se passe. Comment faire pour massacrer ce boss proprement et définitivement ? Dans la foulée, le niveau « Zoo » est-il jouable ? Merci d'avance.

Réf.: N°12705, Philippe

MIGHT & MAGIC 7, HALF-LIFE OPPOSING FORCES

Presque dès le début du jeu, une quête m'a été donnée : la quête des statues à mettre sur leurs autels. J'ai bien trouvé une statue dans chacun des temples de l'île d'Evermorn, mais la troisième reste introuvable ! De plus, j'ai entendu parler à Celeste (oui, je sers le bien, moi) qu'il y avait un téléporteur pour la terre des géants. Mais il s'avère que c'était une arrivée de téléporteur. Comment arriver à cette fameuse terre des géants ? Et Nighon, peut-on y aller sans devoir affronter les terribles minotaures qui fourmillent dans les tunnels ? Question à propos de HL Opposing Forces : ça fait longtemps que je suis coincé là et que j'ai laissé tomber Opposing, mais je tiens quand même à connaître la fin du jeu ! Bien, je suis coincé dans une espèce de laboratoire d'études sur les aliens, où il y a un hologramme de scientifique qui donne des conseils et ouvre la porte. Eh bien juste derrière la porte, c'est galère : un pont cassé, impossible à sauter (et pas de module de supersaut en vue), et plein de munitions vivantes qui ripostent comme des folles si on leur tire dessus. Merci déjà.

Réf.: N°12706, Kafou

THEME PARK INC

Salut, il y a un truc que je pige pas à Theme Park Inc. Quand j'ouvre une zone, je gagne un peu de terrain, mais je ne peux pas construire sur le reste de la zone. De plus, je n'ai pas l'attraction spéciale que l'on voit sur la zone. Dans le monde normal et le monde polaire, j'ai entraîné tous les employés dans toutes les sortes possibles. Pour en venir au problème qui me bloque : on me dit que pour avoir le monde des nuits d'Arabie, je dois

transformer le garage à bateau en une attraction spéciale (et gagner deux challenges dans le monde polaire, mais ça je l'ai fait) mais je ne peux rien faire vu que je ne peux pas y toucher, alors que sur la map où l'on voit les zones, on me dit qu'elle est ouverte. Et quand je regarde les détails de la mission, je vois que je dois compléter un certain challenge, hélas inaccessible, car il n'apparaît pas dans les challenges que l'on peut accepter. J'ai réussi 6 challenges dans le monde de départ et 4 dans le monde polaire. Merci de m'aider !!!

Réf.: N°12707, Kids

NOX

Dans ce jeu vraiment sympa et très bien réalisé, je suis arrivé au niveau 10 en tant que guerrier (dans le « royaume des morts »). Après un combat épique, j'ai réussi à tuer le boss dans la grande salle avec le tombeau. Mais du coup, je me retrouve enfermé dans la salle sans pouvoir sortir, car la porte est maintenant bloquée. Je ne trouve aucun moyen d'ouvrir la porte dont il s'agit. Je demande une assistance avec ce problème. En vous remerciant pour l'aide que vous pouvez m'apporter.

Réf.: N°12708, Melkaar

FALLOUT 2

Hello, dans le génial Fallout 2, je suis bloqué au niveau de la plate-forme pétrolière. Je discute d'abord avec l'ancêtre du village, puis je m'en vais contacter un scientifique qui veut lâcher un virus sur la plateforme. Ce scientifique me dit qu'il faut que je m'occupe de désactiver le réacteur, mais là, je ne sais pas comment procéder. Que faire ? Quelle méthode dois-je employer pour récupérer le passe présidentiel sans devoir tuer le président ? Autrement, ça tourne rapidement au vinaigre. Toute aide sera très appréciée. Merci d'avance.

Réf.: N°12709, Survivor

! Réponses

NO ONE LIVES FOREVER

Réf.: N°12501, Gaétan

Salut Gaétan ! Ton problème est très simple, guy (j'ai bloqué aussi dessus) ! Ne cherche pas à monter à l'échelle, tu te tuerais. Regarde sur le balcon en face d'où le tireur te shootait (ou te shoote si tu ne l'as pas tué, auquel cas tu dois le tuer). Prends ta boucle de ceinture grappin et mets le viseur vers le balcon. L'icône deviendra bleue. Appuie sur ENTER, et tu iras vers le balcon. C'est aussi simple que ça. J'ai des codes pour toi si tu veux : appuie sur « T » pendant le jeu (touche « parler »), puis écris « mpsanta » : tu auras toutes les armes. Fais la même chose mais en tapant « mpmaphole » et tu passeras de niveau. Bonne chance pour la suite, car c'est vachement dur (j'ai fini le jeu). PS : Tu peux trouver une mise à jour du jeu dans le CD de Joystick.

NATYtheBoss

STUPID INVADERS

Réf.: N°12504, Blackmane

Salut Blackmane, la solution à ton problème est très simple. En effet, il te suffit de retourner en arrière, dans une salle appelée « le musée de la bouse » (il y a plein de sculptures marrantes faites avec de la bouse). Dans cette salle, tu trouveras une marmite (qu'il faut prendre avec un clic droit, puis un clic gauche). Va ensuite au fond de la pièce, sur une estrade, où tu trouveras un marteau en bouse. Pour le prendre sans te faire flinguer, utilise la marmite sur ta tête. Une fois le marteau en poche, retourne voir le soudeur, et écrase-le lui sur la tête. Prends ensuite la bonbonne de gaz, et utilise-la sur le chien pour t'en débarrasser. Voilà, bon courage pour la suite.

Killkool, Bolok, Elvis

DEUS EX

Réf.: N°12505, Mr One

Hello, mister One. Bien, pour ton problème à NYC-BATTERY PARK, sache que à ce stade du jeu, il est impossible de t'en sortir (c'est comme ça, c'est ta destinée de mutant allégé bio). Tu peux te débarrasser de cette chienne psychopathe d'agent Navarre, éventuellement liquider tous les soldats de l'UNATCO, mais Hermann est impossible à dessouder, car tu manques encore d'armement lourd et d'implants assez puissants. Deux solutions donc : soit tu te rends, soit tu te fais tuer (mais sans recharger une sauvegarde précédente). Et tu te retrouves obligatoirement capturé, et jeté en prison (t'inquiète, ta revanche viendra) et obligé de t'évader de ton ancien QG ! Le fait que tu tues ou endormes avec des fléchettes paralysantes n'a pas l'air de faire de différence quant au déroulement du scénario, d'un point de vue stratégique, c'est une autre histoire bien sûr. Bonne chance, tu en auras besoin.

Agent K, Francis

OUTCAST

Réf.: N°12601, Nico

Alors là Nico, tu me déçois ! La porte, elle est pas planquée pour un sou. Il faut juste un peu fouiller le monde de l'Okasankaar. En fait, elle est juste située sur une île dont le passage océanique est protégé par du zort en baluche. Le seul problème provient du poste de garde et des gardes qui protègent le passage. Ah, oui, le poste est situé à gauche quand tu regardes le site de réintégration des soldats.

Christian

BALDUR'S GATE 2

Réf.: n°12605, Stéphane

Salut bonhomme. C'est tout bête, il faut d'abord aller dans le district du pont : une bande de chevaliers se cache dans le coin supérieur droit de la carte. Quand tu les verras, ceux-ci se feront attaquer par des voleurs. Aide-les puis parle à leur chef ; il te demandera de lui apporter un objet (un calice en fait). Va à l'ordre du cœur radieux et parle au gars à l'intérieur (sir Ryan Trawl, je crois) il te remettra cet objet : rapporte-le à ce chevalier, il te conduira à Anarg. Éclate-le et retourne à l'ordre avec le calice. Tu obtiendras quelques XP et un gant de soins (pas trop utile). Au fait, évite d'avoir un paladin (style Anomen ou Keldorn) dans ton équipe pour cette quête ; ainsi, le combat avec Anarg se déroulera en intérieur et tu pourras utiliser la magie. Bonne chance.

Mr Frite

GRIM FANDANGO

Réf.: N°12606, XTango

Salut, alors comme ça, tu es bloqué dans la forêt des lamentations ? Dans ma grande magnanimité, je vais m'occuper de ton cas. Bien, commençons... Tu étais sur la bonne piste ; le but du jeu est de s'arranger pour synchroniser les pompes pour qu'elles s'actionnent alternativement, par paires (les deux pompes de gauche ensemble, puis les deux pompes de droite...). Tu as déjà remarqué que la roue de la brouette sur le câble (ou le tuyau si tu préfères) arrête le fonctionnement de la pompe qui y est reliée. Utilise la brouette en commençant à droite et remonte vers la gauche, jusqu'à ce que les pompes soient synchronisées. C'est pas si dur, et ton arbre va alors s'écrouler, et tu pourras enfin te construire une superbe voiture tout terrain. Dès que tu pourras conduire, dirige-toi vers le bas pour prendre le panneau indicateur. Il faudra alors que tu ailles le planter (emporte le panneau à pied cette fois) à peu près au centre de la clairière. Pour la suite, je te souhaite bon courage.

Lionel

Jeux Crack

Gabriel Lopez

En cherchant bien, dans Joystick Soluces, vous trouverez une rubrique pour les joueurs qui aiment personnaliser leurs jeux, qui désirent explorer de nouveaux angles ludiques, découvrir les fins sans justifier trop de moyens, élargir leurs horizons divertissants, ou tout simplement s'amuser. Dans Jeux Crack, pas d'articles branchouilles sur le retour du disco, pas de commentaires sur la transmigration des âmes, pas de voyeurisme malsain... juste de bons gros cracks bien juteux et vérifiés. Miam ! Si vous avez des suggestions, critiques, idées, etc., écrivez à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Ou pour les Interneteux : crack@joystick.fr

SERIOUS SAM

Décidément, Duke Nukem et Doom, n'en finissent plus de faire des petits... Pour survivre aux innombrables meutes de monstres en furie, il y a l'huile de coude ou... ben, ce qui suit (trucs testés sur Serious Sam en installation anglaise, clavier Azerty). Commencez par ouvrir la console du jeu en appuyant sur la touche habituelle (« petit 2 » au-dessus de Tabulation) ou F1, puis tapez l'un des mots de passe de la liste qui suit. Attention, il faut parfois insister pour obtenir l'effet désiré. Dans ce cas, essayez d'abord de taper « please » tout seul, jusqu'à ce que le message « sorry? » s'affiche, puis retapez la commande complète, un petit message de confirmation s'affichera, retournez au jeu (par « p'tit2 »...) et hop! ça doit marcher.

DA CODE ZE EFFECT

please god
Invincibilité. Retapez le code pour désactiver l'effet.

please open
Ouvre toutes les portes verrouillées.

please giveall
Donne toutes les armes du jeu.

please fly
Voler comme un oiseau. Activé/Désactivé.

please ghost
Traverser les murs comme un fantôme. Act. / Désact.

please invisible
Vous devenez invisible aux monstres. Act. / Désact.

please killall
Éradique tous les ennemis en vue.

please tellall
Autorise toutes les fiches d'informations stratégiques, description de monstres du jeu, etc., dans l'ordinateur tactique.

please refresh
Remonte la barre de vie à 100.

STAR TREK DEEP SPACE NINE : THE FALLEN

Enfin une adaptation de l'excellentissime série TV « Deep Space Nine ». Pas facile de faire cohabiter toutes ces exos-cultures, en assurant la sécurité de l'immense station spatiale DS9, mais vous avez un as dans la manche : des codes pour la version française Azerty build 1.03.

Pendant une partie, commencez par appuyer sur la touche « ù/% » (à côté d'Entrée) pour ouvrir la console système et saisissez l'un des codes ci-dessous. Il existe deux types de codes : les codes variables et les codes fixes.

LES CODES VARIABLES :

Ils commencent toujours par « SET PLYR.DS9_ » mais il faut tenir compte du personnage avec lequel vous jouez. Si vous jouez avec Sisko, il faudra placer « SISKO » après « SET PLYR.DS9_ » ; si vous jouez avec Kira, le code comportera « KIRA », et bien sûr « WORF » pour Worf. De plus, si votre personnage porte une combinaison spatiale, il faudra rajouter « EVA » derrière le nom du personnage. À noter que le major Kira utilise parfois « CARD » derrière son nom. La dernière partie du code, à séparer par un espace, permet de choisir l'effet (HEALTH...). Une fois le code tapé, appuyez à nouveau sur « ù/% » pour refermer la console.

Exemples :
SET PLYR.DS9_SISKO HEALTH 200 (Sisko en uniforme passe à 200 en vie)
SET PLYR.DS9_SISKOEVA HEALTH 200 (Sisko en scaphandre à 200 en vie)
SET PLYR.DS9_KIRA HEALTH 200 (Kira en uniforme à 200)
SET PLYR.DS9_KIRAEVA HEALTH 200
SET PLYR.DS9_KIRACARD HEALTH 200
SET PLYR.DS9_WORF HEALTH 200

CODES
EFFETS

HEALTH XXXX
Pour augmenter les points de vie. Remplacez XXXX par le nombre désiré. À 100 000 ou plus, vous êtes quasi indestructible. Exemple : SET PLYR.DS9_KIRA HEALTH 50000

JUMPZ XXXX
Pour régler la puissance de saut. Depuis environ XXXX = 400 pour un saut normal, jusqu'à 2500. Attention, au-dessus de 875, vous commencerez à vous blesser à l'atterrissage. Prévoir les points de vie en conséquence pour sauter haut en extérieur (avec un réglage à 2000, 1000 points de dégâts à chaque saut !). Exemple : SET PLYR.DS9_SISKO JUMPZ 700

LES CODES FIXES :

Ils sont identiques pour tous les personnages (ouf !) et il faut également les taper en mode console. Une partie d'entre eux ne fonctionnera que si, initialement, vous avez saisi en console (une fois) le code maître « PANACEA ». À présent saisissez l'un des codes suivants :

CODES
EFFETS
PANACEA
Valide le cheat mode pour les codes OPEN, etc.
SET PLYR.DS9_FLASHLIGHT
CHARGE XXXX
Augmente l'énergie et donc l'autonomie de la lampe torche à XXXX (par exemple 1000).
GOD
Mode dieu/Invincible.
Activé/ désactivé.
ALLAMMO
Toutes les munitions à 999.
FLY
Mode Vol. Dirigez-vous en avançant vers l'endroit regardé.
GHOST
Mode passe-murailles, plus de clipping.
WALK
Pour désactiver les modes FLY et GHOST.
KILLPAWNS
Détruit tous les ennemis du niveau.
SKIPLEVEL
Passage à la mission suivante.
EXIT
Retour direct à Windows (attention, aucune confirmation).
OPEN XXXX
Permet de charger le niveau ou la séquence cinématique nommée XXXX (en cas d'erreur, le jeu retourne au bureau). Avec XXXX à choisir dans la liste qui suit (exemple :
OPEN M04_SISKOL1.DSM) :

LES NIVEAUX :
TRAININGROOM.DSM
ENTRY.DSM
DS9_OPS.DSM
DS9_PROMENADE.DSM
M01_KIRAL1A.DSM
M01_KIRAL1B.DSM
M01_KIRAL2.DSM
M01_SISKOL1A.DSM
M01_SISKOL1B.DSM
M01_WORFL1.DSM
M03_KIRAL1A.DSM
M03_KIRAL1B.DSM
M03_KIRAL2.DSM
M03_SISKOL1A.DSM
M03_SISKOL1B.DSM
M03_SISKOL2.DSM
M03_WORFL2.DSM
M03_WORFL1.DSM
M04_KIRAL1.DSM
M04_SISKOL1.DSM
M04_WORFL1A.DSM
M04_WORFL1B.DSM
M05_KIRAL1.DSM
M05_SISKOL1A.DSM
M05_SISKOL1B.DSM
M05_SISKOL2.DSM
M05_WORFL1.DSM
M05_WORFL2.DSM
M06_SISKOL1A.DSM
M06_SISKOL1B.DSM
M06_SISKOL1C.DSM
M06_WORFL1A.DSM
M06_WORFL1B.DSM
M06_WORFL1C.DSM
M07_KIRAL1.DSM
M07_KIRAL2.DSM
M07_SISKOL1A.DSM
M07_SISKOL1B.DSM
M07_SISKOL2.DSM
M07_SISKOL3A.DSM
M07_SISKOL3B.DSM
M07_WORFL1.DSM
M07_WORFL2A.DSM
M07_WORFL2B.DSM
M07_WORFL3.DSM
M10_KIRAL1B.DSM
M10_KIRAL2.DSM
M10_SISKOL1A.DSM
M10_SISKOL1B.DSM
M10_SISKOL2.DSM
M10_WORFL1A.DSM
M10_WORFL1B.DSM
M10_WORFL2.DSM
M11_KIRAL1.DSM
M11_SISKOL1A.DSM
M11_SISKOL1B.DSM
M11_WORFL1.DSM

LES CINEMATIQUES:
TITLE.DSM
CM_ARDPRISON.DSM
CM_DEFIANT.DSM
CM_ENDCREDITS.DSM
CM_GLOBALSPACE.DSM
CM_SPACESTATION.DSM
CM_WORF_ENDGAME.DSM
CM01A_SW.DSM
CM01B_SW.DSM
CM04_LAB.DSM
CM05_KIRA.DSM
CM06_SW_CAPTURE.DSM
CM10_KIRAL1A.DSM
CM10_SWK_L3.DSM
CM11B_SWK.DSM
CM11_LABRITUAL.DSM
GCM11END_WRAITHOBK.DSM

GUNLOK

Dans un monde post atomique contrôlé par les machines, votre Cyborg favori et sa petite équipe auront besoin de toute l'aide possible. En parlant d'aide, ces quelques cheat codes devraient amplement couvrir les situations les plus critiques. Trucs pour Gunlock en version française, clavier Azerty :
Ouvrez la console du jeu en appuyant sur la touche « petit 2 ». La ligne de saisie apparaît en haut à gauche. Tapez le code désiré, puis retournez au jeu.

LES CHEAT CODES :
REB GOD
Tous les persos sont invincibles ; retapez pour annuler.
REB INFINITE AMMO
Donne des munitions illimitées.
GIVE
[nom du perso] [nom d'objet]
Donne au personnage désigné (remplacer [nom du perso] par « Gunlok », « Elint », etc.) l'objet, l'arme, les munitions (remplacer [nom d'objet] par l'item choisi dans la liste suivante). N'oubliez pas que le nombre d'armes est limité à quatre. Exemple : GIVE GUNLOK BINARY_LASER (tiret bas entre BINARY et LASER).

L'ARMEMENT :
LASER
Pistolet laser
BINARY_LASER
Fusil laser moyen
MAXIM_LASER
Fusil laser lourd
PLASMA_PISTOL
Pistolet à plasma de base
PLASMATRIX
Fusil à plasma
PLASMAGNUM
Carabine à plasma
MISSILE_LAUNCHER
Lance-missiles
NANOFRAG
Lanceur de nanorobots
EPULSAR
Foudroyeur E1A

LES MUNITIONS :
BATTERY_PLUS
Pack énergétique CP2 pour armes laser
AUTOLOCK_BOLTS
Cartouches autoguidées PL5H-AL pour armes plasma
MISSILE_PLUS
Missile moyen pour lance-missiles

CLIVE BARKER'S UNDYING

Dans ce jeu à l'ambiance angoissante, vous devrez résoudre l'énigme d'une famille maudite, ce qui vous mènera au contact de créatures plus épouvantables les unes que les autres. Heureusement, votre panoplie de chasseur de surnaturel, dispose d'un compartiment secret, bourré de codes pour la VF du jeu Azerty. Invoquez la ligne de

saisie texte en appuyant sur la touche TAB (à gauche de « A »), puis saisissez un code au choix, et enfin validez par « Entrée ».

CODES EFFET

eh
Mode invincibilité. Retapez pour désactiver l'effet.
addall
Donne toutes les armes et tous les sorts.
ampattspell
Rajoute un niveau de puissance au sort sélectionné, jusqu'à un maximum de 5 (niveaux affichés par des points).
slomo X
Règle la vitesse du jeu. Avec X entre 1 (normal) et 5 (rapide).
becomelight X Augmente la lumière avec X=1, effet annulé avec X=0.
flight
Déclenche le mode Vol. Une icône d'oiseau apparaît. Sautez et gardez appuyée la touche de saut pour voler pendant quelques secondes. Retapez pour annuler l'effet.
assall
Invoquez l'apparition d'un âne.
set aeons.patrick health XXX
Fixe le niveau de vie à XXX (maximum 999), mais hélas, vous devrez remettre la vie à 100 pour réussir à battre les monstres de fin de niveau.
set aeons.patrick mana XXX
Fixe le niveau de mana à XXX (max. 999, mais le mana revient peu à peu à 100).
infinitemana X
Mana infini si X=1, effet annulé avec X=0.
Showfps
Affiche le nombre d'images/sec. Retapez pour désactiver.
setjumpz XXXX
Règle la hauteur de saut (X compris entre 0 et 1 000).
start [nom de niveau]
Charge la mission ou la cinématique, avec [nom de niveau] choisi dans la liste (partielle) suivante. Pour obtenir la totalité des noms de niveaux, il suffit d'aller dans le répertoire « Maps » du jeu, qui contient tous les niveaux du jeu (utiliser les noms de fichiers en retirant l'extension « .sac »). Exemple : start grounds_cottage.

QUELQUES NOMS DE NIVEAUX :

start
catacombs_cisterns
grounds_cottage
eternalautumn_ravines_forest
grounds_oldcemetery
manor_centrallower
oneiros_city1
monastery_past_church

THEME PARK INC

C'est bien connu : les montagnes russes, ça coûte cher, et comme vous venez juste d'ouvrir votre parc d'attractions, un petit coup de pouce financier ça peut servir. Voici une astuce pour gonfler votre portefeuille dans la VF Azerty de Thème Park Inc :

- Placez-vous dans le répertoire du jeu, puis cherchez le dossier « Data » ; ouvrez-le et allez dans le répertoire « levels ». Vous y verrez un fichier « Standard.sam ». Au cas où, créez un duplicata de secours de ce fichier hors de « levels ». À présent, chargez « Standard.sam » dans un éditeur de texte (Notepad ou autre). En examinant ce fichier, vous verrez tout un tas de commentaires et variables très intéressantes à manipuler, mais revenons au pognon. Cherchez le paragraphe intitulé « Money things ». La première ligne de ce paragraphe se présente ainsi :

BankAccountInfo.InitialCash 50000
Remplacez le 50000 par la valeur que vous voudrez (pourquoi pas 1000000 ?). Sauvez le fichier modifié et lancez le jeu. Débutez une nouvelle partie... Avec un miyon de pistulons, Euro-Pysnay n'a qu'à bien se tenir !

BALDUR'S GATE 2

Qui n'aimerait pas avoir à sa disposition un petit dragon rouge, un gros noir, un vieux argenté, et une demi-liche en prime, histoire de tester la dernière épée magique piquée par votre amour de voleuse et gagner plein d'expérience ? Eh bien, c'est possible... Ce truc est pour la VF 2.022956 de BG2.

- Si ce n'est fait, allez dans le répertoire du jeu ; chargez le fichier « Baldur.ini » dans un éditeur (bloc-notes, etc.). Rajoutez la ligne « Debug Mode=1 » juste sous le titre [Program Options]. Sauvez le fichier, quittez et lancez le jeu. Chargez une partie et, une fois dans l'écran de jeu, appuyez sur les touches [CTRL] + [ESPACE] pour avoir la console. Tapez le code comme indiqué, suivi de [ENTRÉE], et encore [ENTRÉE] ou Ctrl + Espace pour fermer la console.
CODE : CLUAConsole:CreateCreature("référence créature")
Notez que tout est sur la même ligne (CreateCreature est collé au :) et que la « référence créature » est à remplacer par un code choisi dans la liste qui suit. Exemple : CLUAConsole:CreateCreature("uddeath") va vous fabriquer un chouette chevalier démon.

RÉFÉRENCES DE QUELQUES MONSTRES

ghogr01
Grande ghoule
orc05
Guerrier Orog
ogre01
Ogre
skelwa01
Guerrier squelette
icsalcol
Salamandre
trolgi01
Troll géant
icmin01
Minotaure
uddrow27
Guerrier Elfe sombre
behgau01
Spectateur Gauth
vammat01
Vampire adulte
troluo01
Troll poupée russe
wyvern01
Wyverne
icbone01
Golem d'os
golsto01
Golem de pierre
mumgre01
Grande momie
gendji01
Djinn
mindfl01
Flagelleur mental
mistho01
Horreur brumeuse
demnab01
Nabassu
dempit01
Fielon du puits
uddeath
Chevalier démon
lich01
Liche
beheld01
Spectateur ancien (orbe ancien)
dragred
Dragon rouge
dragblac
Dragon noir
dragsilv
Dragon d'argent

hldemi
Kangaxx la demi-liche
REMARQUES : Avant de créer votre (vos) monstre(s) préféré(s), mettez le jeu en PAUSE, pour préparer vos troupes à l'empoignade, ou créer plusieurs monstres à la suite pour les attaques en masse. Comme le monstre est généré en milieu d'écran, vous pourrez le placer à l'écart de votre fine équipe, juste en déplaçant l'image. Seul inconvénient : le (ou les) monstre sera alors invisible, car hors de portée visuelle. Prévoir beaucoup de place pour les dragons (extérieur ou grande hauteur de plafond !). Le code est à taper tel quel : avec maj/minuscules, parenthèses et cotes. Pour les caractères spéciaux :
[:] = [Majuscule] + [Dollar]
[(] = [Majuscule] + [9]
[)] = [Majuscule] + [0]
["] = [Majuscule] + [touche petit 2]

DUCATI WORLD

Pour les fondus de la moto (pas fendus, ni cassés hein !), il y a toujours une petite place pour les italiennes, surtout à commande desmodromique... Voilà quelques codes pour ravir nos joyeux amateurs de belles mécaniques écarlates. Codes à taper uniquement en majuscules, testés sur le jeu en installation française et clavier Azerty (*). Lancez le jeu, allez dans « OPTIONS », puis dans le menu « SAISIR VOTRE NOM ». Tapez l'un des codes suivants à la place du nom de pilote. Si tout se passe bien, vous entendrez une voix, et un message confirmant le code apparaîtra. Saisissez alors (ou pas) votre « vrai » nom de pilote et commencez une course.

CODE **EFFET**

BADDRIVER
Mode Dunny. Donne tous les permis moto sans devoir passer par les épreuves officielles !
ITSALLOVER
Donne tous les circuits, circuit bonus, toutes les motos de série.
GREEDYGIT
Augmente votre fortune d'un million de brouzoufs.
TEAM
Affiche les caricatures des membres de l'équipe de programmation.
THEDOGSNADS
La moto de Carl Fogarty (foggy 996 168 cv) est disponible dans l'écran de sélection motos.
TODDMCARTOR
La Todd 900 Superlite est disponible dans l'écran de sélection motos.

(*) Rappel : Bien que le clavier Azerty soit actuellement le seul disponible en France, un jeu francisé peut parfaitement avoir été traduit et utiliser quand même un clavier Qwerty américain ; ce qui ne veut pas dire (heureusement) qu'il faille un clavier américain pour y jouer. Les diverses électroniques des claviers PC sont compatibles entre elles, la correspondance entre touches et symboles est purement logicielle. Le jeu considère juste que les touches sont celles du clavier US, ce qui explique que toutes les lettres ne sont plus aux endroits habituels (le A français devient le Q américain, le Z devient W, etc.). La correspondance, simple pour les lettres de l'alphabet, se complique un peu pour obtenir certains signes, mais nous indiquerons alors les combinaisons de touches nécessaires. Notez qu'il est parfois préférable d'avoir un jeu en QWERTY, car certaines francisations imparfaites ne reprennent pas tous les caractères US ; fâcheux s'ils s'avèrent nécessaires pour les modes de triche.